

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TURNAMEN (*LEARNING TOURNAMENT*) TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH:

Studi Eksperimen di SMA Negeri 88 Jakarta



FENY KUMALASARI

4415116677

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

ABSTRAK

Feny Kumalasari. Pengaruh Model Pembelajaran Turnamen (*Learning Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMA Negeri 88 Jakarta. Skripsi, Jakarta : Prodi Pendidikan Sejarah, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris tentang pengaruh model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 88 Jakarta dari Bulan Agustus dan September 2015. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa berjumlah 569 siswa dari 16 kelas, dengan populasi terjangkau siswa kelas X SMA Negeri 88 Jakarta dengan jumlah 213 siswa dari 6 kelas. Sampel penelitian ini akan diambil dengan cara *random sampling*, yang dipilih secara acak oleh peneliti dengan melihat kondisi kelas yang sebanding. Sampel kelas terdiri dari dua kelas yaitu kelas X MIA 1 yang diberi model pembelajaran *Learning Tournament* dan kelas kontrol kelas X MIA 2 yang diberi metode konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan dengan materi yang sama yaitu tentang zaman praaksara.

Hasil uji coba instrumen dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* menghasilkan 37 soal valid dari 60 soal, dan diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,901 yang berarti instrumen dapat digunakan. Uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh $L_h (0,119) < L_t (0,148)$ maka sebaran data berdistribusi normal dan pada kelas kontrol diperoleh $L_h (0,132) < L_t (0,148)$ maka sebaran berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan uji Barlett dan diperoleh $\chi^2_{hi} < \chi^2_{ta}$ pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan derajat bebas = 1 yaitu $2,974 < 3,84$. Maka hipotesis $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ atau varians homogen diterima.

Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t menghasilkan $t_{hitung} (101,37) > t_{tabel} 2,00$ pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah SMA Negeri 88 Jakarta.

ABSTRACT

Feny Kumalasari. Influence Learning Model Tournament (Learning Tournament) The History Learning Results in SMA Negeri 88 Jakarta. Thesis, Jakarta: Education Prodi History, Department of History, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, in 2015.

The aim of this study was to obtain empirical data on the effect of learning model Learning Tournament on historical learning outcomes. This research was conducted in SMA Negeri 88 Jakarta from August and September 2015. The research approach used is a quantitative approach with the experimental method. The target population in this study were all students totaling 569 students from 16 classes, with a population of affordable class X SMA Negeri 88 Jakarta with 213 students from sixth grade. The research sample will be taken by way of random sampling, selected randomly by penliti by looking at comparable class condition. Sample class consists of two classes, namely class X MIA 1 by learning model Learning Tournament and the control class Class X MIA 2 by the conventional method of lecture, discussion, and assignments with the same material that is about the time of Praaksara.

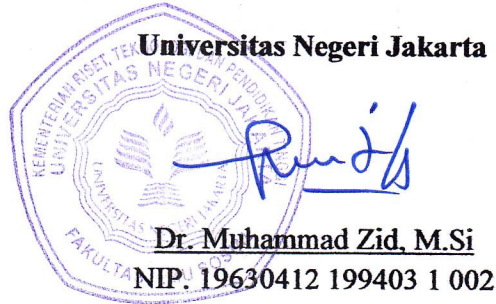
The results of the test instrument by using Spearman Brown formula produces 37 of the 60 valid questions about, and obtained reliability value of 0.901 which means that the instrument can be used. Test requirements analysis using normality test the experimental class obtained $L_h (0,119) < L_t (0,148)$, the normal distribution of data distribution and the control class obtained $L_h (0,132) < L_t (0,148)$, the distribution of normal distribution. Homogeneity test using the test Barlett and obtained $\chi^2_{hi} < \chi^2_{ta}$ at the level of 95% ($\alpha = 0.05$) and degrees of freedom=1 is $2.974 < 3.84$. Then $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ or homogeneous acceptable variance.

Hypothesis testing using t test formula produces $t_{hitung} (101,37) > t_{tabel} 2,00$ at 95% confidence level ($\alpha = 0.05$), the H_0 and H_1 accepted. It can be

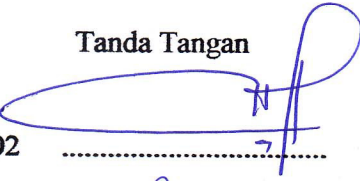
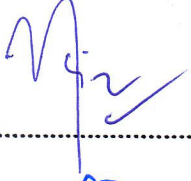


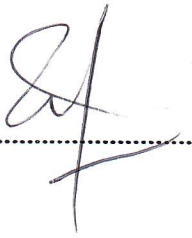
concluded that there are significant learning model for learning outcomes Learning Tournament history of SMA Negeri 88 Jakarta.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial



TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Abdul Syukur, M.Hum</u> NIP. 19691010 200501 1 002 Ketua		02/02/2016
2.	<u>Kurniawati, S.Pd. M.Si</u> NIP. 19770820 200501 2 001 Sekretaris		02/02/2016
3.	<u>Drs. M. Fakhruddin, M.Si</u> NIP. 19650508 199003 1 005 Anggota/Penguji Ahli		02/02/2016
4.	<u>Drs. R. Wisnubroto, M.Pd</u> NIP. 19570711 198503 1 005 Anggota/Pembimbing I		28/01/2016
5.	<u>Nur'aeni Marta., S.S. M.Hum</u> NIP. 19710922 200112 2 001 Anggota/Pembimbing II		28/01/2016

Tanggal Lulus : 18 Desember 2015

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“lakukan semua sebaik yang kamu bisa, dengan sepenuh hati yang kamu bisa, dalam segala cara yang kamu bisa, segala tempat yang kamu bisa, kepada semua orang yang kamu bisa, selama mungkin yang kamu bisa”

(John Wesley)

“Hidupmu akan berubah lebih baik jika kamu bersedia mengubah dirimu terlebih dahulu, hanya orang baik yang akan mendapatkan yang terbaik”

(Anonim)

Skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta, yang selalu mendoakan dan membimbingku selama ini. Tidak akan ada yang bisa membalas semuanya yang telah kalian berikan untukku, tapi dengan skripsi ini setidaknya aku bisa membuat kalian tersenyum.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah saya ajukan untuk mendapat gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister dan / atau doktor), baik Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dari hasil penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis ataupun di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini.
5. Serta sanksi lainnya yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Jakarta, 28 Oktober 2015
Yang membuat pernyataan

Feny Kumalasari
NIM. 4415116677

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb,

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridhaNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Turnamen (*Learning Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMA Negeri 88 Jakarta”. Shalawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi besar Muhammad S.A.W beserta keluarga dan Para sahabat.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan, pengarahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak, antara lain:

Bapak Drs. R. Wisnubroto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang begitu besar jasanya, yang selalu membimbing, memotivasi, memberi arahan, kritik dengan kesabaran hatinya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya. Ibu Nur'aeni Marta., S.S., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan saran kepada peneliti. Bapak Drs. Nurzengky Ibrahim, MM, selaku Sekretaris Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Ibu Dr. Umasih, M. Hum, selaku penasehat akademik. Serta seluruh dosen Jurusan Sejarah yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan bagi peneliti selama masa perkuliahan.

Bapak Susila Hartono, M. Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Ibu

Erim Sirait, S.Pd, selaku guru sejarah di SMA Negeri 88 Jakarta yang telah banyak membantu peneliti selama melakukan penelitian disana. Siswa-siswi SMA Negeri 88 Jakarta khususnya kelas X MIA 1 dan X MIA 2 yang telah bekerjasama dengan baik dan membantu peneliti dalam melakukan pengumpulan data.

Keluarga tercinta Bapak, Ibu, kakak yang selalu mendoakan dan memberikan kenyamanan dalam keluarga. Selfya Safriani, sahabat yang selalu ada dan memberikan motivasi, dukungan serta masukan dalam pembuatan skripsi ini.

Resti, Septi, Putri sahabat seperjuangan yang selalu memberikan semangat, keceriaan dan keakraban selama 4 tahun ini. Teman-teman satu bimbingan Pak Wisnu dan Ibu Nur'aeni dan teman-teman sejarah angkatan 2011 khususnya kelas Non Reguler 2011 yang telah berjuang bersama hingga akhir.

Kepada semua yang telah memberikan motivasi, do'a dan bantuan materi. Semoga Allah senantiasa mencurahkan kebahagiaan dan rahmat-Nya atas budi baik kalian semua. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membaca.

Walaikumsalam Wr. Wb,

Jakarta, 28 Oktober 2015

F.K

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN DAN PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Hakikat Hasil Belajar Sejarah.....	6
2. Hakikat Model Pembelajaran <i>Learning Tournament</i>	10
B. Penelitian yang Relevan.....	15
C. Kerangka Berpikir.....	16
D. Pengajuan Hipotesis.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian.....	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
C. Metode dan Desain Penelitian	18
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	19
E. Instrumen Penelitian.....	20

1. Variabel Terikat: Hasil Belajar Sejarah.....	20
a. Definisi Konseptual.....	20
b. Definisi Operasional.....	21
2. Uji Coba Instrumen.....	21
a. Uji Validitas.....	24
b. Uji Reliabilitas.....	25
F. Prosedur Penelitian.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	27
1. Uji Persyaratan Analisis.....	27
a. Uji Normalitas.....	27
b. Uji Homogenitas.....	29
2. Uji Hipotesis.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	31
1. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	33
2. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	35
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	
1. Uji Normalitas.....	37
2. Uji Homogenitas.....	37
C. Hasil Pengujian Hipotesis.....	38
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	39
E. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	40
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	41
B. Implikasi.....	42
C. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	45
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	19
Tabel 2	Tabel indeks kesukaran.....	22
Tabel 3	Tabel Daya Pembeda.....	23
Tabel 4	Langkah-langkah penelitian.....	25
Tabel 5	Deskripsi Data Penelitian.....	33
Tabel 6	Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	34
Tabel 7	Distribusi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	35

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen....	31
Grafik 2 Perbandingan nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	32
Grafik 3 Grafik Histogram Data Kelas Eksperimen.....	34
Grafik 4 Grafik Histrogram Data Kelas Kontrol.....	35
Grafik 5 Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol...	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Silabus	46
Lampiran 2: RPP Kelas Eksperimen.....	50
Lampiran 3: RPP Kelas Kontrol	83
Lampiran 4: Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen.....	116
Lampiran 5: Kisi-kisi soal <i>pretest – posttest</i>	123
Lampiran 6: Soal <i>pretest – posttest</i>	128
Lampiran 7: Kunci Jawaban soal <i>pretest – posttest</i>	134
Lampiran 8: Hasil Jawaban <i>Posttest</i> Siswa	135
Lampiran 9: Data Hasil Uji Coba Instrument	139
Lampiran 10: Hasil perhitungan validitas instrumen	140
Lampiran 11: Perhitungan Validitas Instrumen Hasil Belajar	
Soal Nomer 1	142
Lampiran 12: Perhitungan Reliabilitas Variabel	144
Lampiran 13: Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Instrumen	145
Lampiran 14: Upper & Lower Variabel Hasil Belajar Sejarah.....	147
Lampiran 15: Nilai Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda	148
Lampiran 16: Perhitungan Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda	150
Lampiran 17: Analisis hasil belajar sejarah kelas eksperimen	151
Lampiran 18: Perhitungan rata-rata, varians dan simpang baku	
kelas eksperimen	152
Lampiran 19: Perhitungan menggambar grafik histogram	
kelas eksperimen	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah semua usaha untuk membuat peserta didik mau dan dapat belajar atas dorongan diri sendiri untuk mengembangkan bakat, pribadi dan potensi-potensi lainnya ke arah yang positif seoptimal mungkin.

Pendidikan yang berkualitas diperlukan kerjasama yang baik antara guru, siswa dan komponen-komponen pendidikan. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui proses pembelajaran di sekolah yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013, menuntut siswa untuk dapat aktif dan memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya. Hal ini berarti, dalam proses pembelajaran siswa harus dilibatkan langsung yaitu

¹ Syafaruddin, *Pendidikan & Pemberdayaan Masyarakat*, Medan: Perdana Publishing, 2012), h.13.

dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa. Pembelajaran yang di maksud menekan atau berorientasi pada aktivitas siswa.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 88 Jakarta, Januari tahun 2015 diperoleh informasi bahwa siswa cenderung pasif, kurang adanya interaksi antara siswa dengan guru ataupun siswa dengan siswa lainnya, bila diberi pertanyaan oleh guru hanya sedikit siswa yang berani menjawab, minat dan motivasi belajar siswa rendah, guru masih menggunakan metode konvensional dengan ceramah dan diselingi oleh tanya jawab. Hal ini, mengakibatkan pembelajaran sejarah terasa membosankan dan menjenuhkan.

Permasalahan tersebut dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa karena keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pemahaman, penguasaan materi, minat, sikap, dan motivasi. Semakin tinggi tingkat pemahaman dan penguasaan materi, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran siswa namun sebaliknya jika semakin rendah tingkat pemahaman dan penguasaan materi, maka semakin rendah pula tingkat keberhasilan pembelajaran siswa.

Mengatasi masalah tersebut, baik siswa maupun guru sejarah, perlu adanya inovasi yang baru agar proses pembelajaran sejarah menarik dan bermakna serta melibatkan keaktifan siswa. Salah satu upayanya, dengan penerapan model pembelajaran *learning tournament*. Model ini diharapkan pembelajaran lebih menarik, aktif dan menyenangkan disamping siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan guru. Namun dalam

menggunakan model pembelajaran *learning tournament* ini hendaknya harus disesuaikan dengan tujuan, materi pembelajaran dan karakteristik siswa, serta situasi dan kondisi dimana proses pembelajaran akan dilaksanakan.

Learning tournament merupakan pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga mencapai hasil belajar sejarah siswa yang memuaskan. *Learning tournament* ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan.² Keterampilan sosial yang dimaksud adalah berbagi tugas dengan anggota kelompoknya, saling bekerja sama, aktif bertanya, menjelaskan dan mengemukakan pendapat, menanggapi jawaban/pertanyaan dari teman.

Model pembelajaran *learning tournament*, tidak hanya guru yang aktif akan tetapi siswa juga menjadi bagian terpenting bagi suksesnya proses pembelajaran, yang pada akhirnya siswa akan merasakan langsung pengaruh baik dari proses pembelajaran sehingga siswa akan merasa senang dan nyaman. Model ini dapat membangkitkan semangat atau memotivasi siswa untuk belajar dan ikut serta dalam kompetisi kelompok. Hal ini disebabkan dalam diri siswa ada rasa ikut bertanggung jawab terhadap kesuksesan kelompoknya. Siswa juga diajak berpikir secara konkrit (jelas), sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan meningkatkan ingatan siswa.

² Melvin L. Sibermen, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia , 2011), h.171

Melalui *Learning tournament* ini diharapkan siswa mampu untuk lebih menguasai materi yang tidak hanya diberikan oleh guru tetapi juga dapat mengolah dan mencari sendiri. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini hanya dalam bidang kognitif siswa melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model *Learning tournament*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian: pengaruh model pembelajaran *learning tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 88 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *learning tournament* dapat memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa?
2. Apakah model pembelajaran *learning tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah?
3. Apakah model pembelajaran *learning tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?
4. Apakah model pembelajaran *learning tournament* berpengaruh terhadap minat belajar siswa?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada: pengaruh model pembelajaran *learning tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 88 Jakarta

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah diatas, maka rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *learning tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 88 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

1. Memberikan sumbangan bagi sekolah untuk peningkatan mutu pembelajaran di SMA Negeri 88 Jakarta khususnya pada penerapan model *Learning Turnament*, bagi guru untuk menambah pengetahuan, dan bagi siswa: dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan, termotivasi dan lebih aktif.

BAB II

PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Hasil Belajar Sejarah

Belajar adalah suatu yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, oleh karenanya belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Menurut Gagne dalam buku Djamarah dan Syaiful Bahri belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.¹ Sependapat dengan Gagne, Sardiman mendefinisikan belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, tidak hanya berkaitan penambahan ilmu pengetahuan tetapi menyangkut segala aspek dan tingkah laku pribadi seseorang, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.²

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dalam wujud tingkah laku karena adanya interaksi individu dengan lingkungan dan dunia nyata.

¹ Djamarah dan Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Rineka Cipta, 2011) h. 22

² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h.21

Beberapa persyaratan yang diperlukan untuk belajar menurut Slameto dalam Riyanto:

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional,
2. Belajar harus dapat menimbulkan “reinforcement” dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional,
3. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif,
4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.³

Suatu proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar ini terlihat dari apa yang dilakukan oleh siswa yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Menurut Bloom hasil revisi Anderson dalam buku Supratiknya, hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴ Unsur kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, menguraikan, mengorganisasikan dan menilai. Siswa mampu untuk mencari, menemukan fakta, dan menggunakan pengetahuan yang telah didapatkannya.⁵ Unsur afektif adalah sikap menerima, memberi respon,

³ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*, (Jakarta: kencana, 2010), h. 62

⁴ Supratiknya, *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2012), h. 70

⁵ Joko Susilo, *Sukses dengan Gaya Belajar*, (Yogyakarta: Pinus, 2009), h.52

menilai, organisasi dan karakterisasi. Unsur Psikomotor yaitu mencakup keterampilan produkti, teknik, fisik, sosial dan intelektual. Jika seseorang mengalami perubahan baik dari segi kepandaian, kecakapan atau kemampuannya kearah yang lebih baik dari sebelumnya, maka orang tersebut telah mendapatkan hasil belajarnya. Jadi hasil belajar adalah perubahan tingkah laku meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap atau perilaku.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah hasil proses belajar atau proses pembelajaran.⁶ Sedangkan Sudjana menyatakan bahwa ” Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁷ Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar dapat berupa keterampilan-keterampilan intelektual yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungan. Hasil belajar yang lain adalah informasi verbal, sikap-sikap dan keterampilan-keterampilan motorik. Penting untuk diingat bahwa siswa harus dinilai berdasarkan standar dan tidak didasarkan pada tingkat pekerjaan mereka ditugaskan. Hasil belajar siswa dapat diperoleh guru dengan terlebih dahulu memberikan seperangkat tes kepada siswa untuk menjawabnya. Hasil tes belajar siswa tersebut akan memberikan gambaran informasi tentang

⁶Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.250

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2006), h. 22

kemampuan dan penguasaan kompetensi siswa pada suatu materi pelajaran yang kemudian dikonversi dalam bentuk angka-angka.

Sejarah menurut Kuntowijoyo sejarah merupakan rekonstruksi masa lalu yang merupakan gambaran tentang peristiwa-peristiwa yang dialami oleh manusia, yang disusun secara ilmiah meliputi uruan waktu, yang diberi tafsiran dan analisis secara kritis sehingga mudah dimengerti dan dipahami. Manusia selalu terkait dengan sejarah. Manusia harus tahu sejarah untuk lebih mengerti dunia dimana dia hidup dan bertindak secara bijaksana. Sejarah adalah riwayat masa lampau. Suatu riwayat yang menjelaskan asal dan proses suatu peristiwa.⁸ Menurut Kochhar sejarah merupakan dasar kajian filsafat, ilmu politik, ilmu ekonomi, dan bahkan seni agama/religi.⁹ Tidak diragukan lagi bahwa sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang sangat diperlukan untuk pendidikan manusia seutuhnya.

Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini. Selain itu mata pelajaran sejarah berfungsi untuk mengembangkan kepribadian serta sikap cinta tanah air pada diri siswa yang membentuk siswa menjadi manusia yang utuh secara maksimal.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sejarah adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses

⁸ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Bandung Budaya, 2005), h.18.

⁹ Kochhar, *Pembelajaran Sejarah*, (Jakarta: Gransindo, 2008), h.1

pembelajaran Sejarah berupa seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar. Hasil belajar sejarah yang dimaksudkan dalam penelitian ini hanya dalam bidang kognitif, setelah melalui proses pembelajaran yang menggunakan model *Learning tournament*.

2. Hakikat Model Pembelajaran *Learning Turnament*

Model pembelajarn *Learning Tournament* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif (*active learning*). *Active Learning* adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif¹⁰. Menurut teori kognitif Gagne dan Berliner dalam buku Joko Susilo, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi.¹¹ Menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Siswa mampu untuk mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya. Belajar aktif ini siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Learning Tournament adalah pembelajar aktif yang merupakan suatu bentuk sederhana dari Teams Games Tournament, dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya. *Learning Tournament* tidak jauh

¹⁰ Hisyam Zaini Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Jakarta: Pustaka Insani Madani, 2008), h. XIV

¹¹ Joko Susilo, *Sukses dengan Gaya Belajar*, (Yogyakarta: Pinus, 2009) h. 51

berbeda dengan Teams Games tournament, kalau Teams Games tournament dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Setiap meja turnamen diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Sedangkan *Learning Tournament* hanya ada kelompok inti dari awal turnamen sampai akhir turnamen.

Learning Tournament menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan.¹² Model ini didesain untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan latihan soal.

Langkah-langkah model pembelajaran *learning tournament* ini siswa dibagi menjadi beberapa tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab menjawab pertanyaan dari guru. *Learning Turnament* ini, diawali dengan siswa dibagi kedalam beberapa tim kelompok, lalu guru memberikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi diadakan suatu pertandingan akademis. Adanya pertandingan

¹² Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia 2011), h. 171

akademis ini maka terciptalah kompetisi antara siswa dalam kelompok atau tim, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Menurut Melvin Selberman langkah-langkah dalam model pembelajaran *learning tournament* sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam tim/kelompok yang terdiri dari atas 2-6 orang anggota tim. Masing-masing tim harus memiliki jumlah yang sama (kalau tidak dapat, guru harus membuat rata-rata untuk setiap tim).
2. Guru memberikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama-sama.
3. Guru membuat beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman atau mengingat materi pelajaran. Gunakan format yang memudahkan penilaian sendiri misalnya pilihan ganda, mengisi titik-titik, benar/salah atau definisi istilah.
4. Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa, sebagai “babak pertama” untuk turnamen belajar. Setiap siswa harus menjawab pertanyaan secara pribadi.
5. Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, sediakan jawaban dan mintalah siswa menghitung pertanyaan yang mereka menjawab secara benar. Kemudian suruhlah mereka menyatakan skor mereka kepada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapat skor tim. Umumkan skor masing-masing tim.

6. Mintalah tim mempelajari kembali turnamen pada babak kedua. Kemudian mintalah tes pertanyaan yang lebih banyak sebagai bagian “babak kedua”.
7. Guru dapat melakukan beberapa ronde sesuai yang diinginkan. Akan tetapi, pastikan memperbolehkan tim/kelompok memiliki sesi untuk belajar antara ronde (lama turnamen belajar dapat bervariasi, mungkin 20 menit atau beberapa jam).¹³

Learning tournament juga menyemarakkan lingkungan belajar aktif dengan memberi kesempatan untuk berbagi pendapat dan perasaan secara terbuka dan mencapai sesuatu yang bisa mereka banggakan. Model ini menekankan pada diskusi dan sharing diantara siswa. Diskusi dan sharing memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereaksi dan mengutarakan gagasan, pengalaman, kedekatan dan pengetahuan guru atau temannya dan membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Learning Tournament* adalah:

1. Guru bisa mengontrol urutan dan keleluasaan materi pembelajaran, dengan demikian guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
2. Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar, tetapi siswa juga beraktivitas.
3. Meningkatkan kerja sama, kepekaan dan toleransi.

¹³ Melvin L. Sibermen, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009) h. 139

4. Menambah motivasi dan percaya diri
5. Meningkatkan hasil belajar dan menambah kegembiraan siswa, sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar
6. Mudah diterapkan dan tidak memerlukan biaya yang mahal

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran *Learning Tournament* adalah:

1. Guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan dikelas. Kondisi seperti ini dapat diatasi dengan guru mengkondisikan kelas.
2. Banyak siswa tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain. Siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain dalam kelompok mereka, sedangkan siswa yang kurang mampu merasa minder ditempatkan dalam satu kelompok dengan siswa yang lebih pandai.
3. Siswa yang tekun merasa temannya yang kurang mampu hanya menumpang pada hasil jerih payahnya.
4. Bagi kelompok yang tidak dapat menjawab pertanyaan guru akan merasa malu pada teman satu kelompoknya

Setiap model yang digunakan oleh guru tentu ada kelebihan dan kekurangannya, merujuk dari kelebihan dan kekurangan model *Learning Tournament*, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model ini sangat besar manfaatnya terhadap hasil belajar siswa, siswa akan merasa gembira apabila dapat menjawab semua pertanyaan selama berturnamen, meskipun ada efek

negatif akan dapat dihindari dengan cara guru selalu memberikan motivasi yang baik agar siswa tidak merasa minder dalam belajar, guru harus selalu memberikan motivasi sehingga siswa tetap semangat dalam belajar dan selalu aktif, inovatif dan kreatif.

3. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah tesis yang di tulis oleh Khoirul Anwar pada tahun 2006 mahasiswa program Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang yang berjudul Mengembangkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Belajar untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Matematika pada Siswa SMA. Tujuan penelitiannya Mengetahui pengaruh kemahiran berproses siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe turnamen belajar terhadap hasil belajar. Persamaan dari penelitian Khoirul Anwar dengan penelitian ini adalah model pembelajaran yang dipakai yaitu pembelajaran *Learning Tournament*, sementara perbedaan penelitian Khoirul Anwar dengan penelitian ini adalah mata pelajaran yang diteliti yaitu mata pelajaran matematika. Hasil penelitian Khoirul Anwar terdapat pengaruh kemahiran berproses siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe turnamen belajar terhadap hasil belajar.

B. Kerangka Berfikir

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini, dapat terlihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik harus di dukung oleh pembelajaran yang berkualitas yakni pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa. Pembelajaran yang di maksud menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa.

Masalah yang paling utama dalam pembelajaran sejarah adalah siswa kurang dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran, materi yang disampaikan hanya terpusat pada guru sementara siswa hanya menerima apa yang diberikan guru. Sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal dan pembelajaran sejarah menjadi kurang bermakna serta mudah dilupakan oleh siswa. Hal ini menjadi tugas penting bagi guru agar pembelajaran menjadi menarik, bisa membuat siswa aktif dan kreatif serta membuat siswa dapat mengingat materi pelajaran sejarah dengan mudah.

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menyediakan berbagai model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi proses pembelajaran menjadi lebih kondusif. Model pembelajaran *Learning Tournament* dirasa tepat, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini dapat menimbulkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mengeksplor pengetahuan siswa sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Learning Tournament model pembelajaran yang dirancang untuk memaksimalkan belajar aktif dengan menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. Model ini memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka pada orang lain. Membantu siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif. Peranan guru dalam model ini hanya sebatas menjadi motivator yang membantu kebutuhan-kebutuhan siswa dalam proses belajarnya, serta menjadi sumber informasi apabila dibutuhkan oleh siswa.

Model pembelajaran *Learning Tournament* ini, siswa akan mengalami kepuasan dan motivasi tersendiri dalam memahami pelajaran. Hal ini disebabkan dalam diri siswa ada rasa ikut bertanggung jawab terhadap kesuksesan kelompoknya. Penggunaan model pembelajaran learning tournament, siswa berusaha untuk mendapatkan skor yang maksimal, sehingga suasana belajar dikelas lebih menarik dan siswa dapat berinteraksi lebih dalam.

C. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitiannya dirumuskan sebagai berikut: “Terdapat pengaruh model pembelajaran *learning tournament* terhadap hasil belajar sejarah”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data empiris tentang pengaruh model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 88 Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 88 Jakarta tepatnya di Jalan Sawo Indah, No. 6, Kelurahan Baru, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur, 13780. Penelitian dilakukan selama 2 bulan dengan 8 kali pertemuan untuk mendapatkan hasil yang valid (sudah termasuk pretest dan posttest). Dipilihnya SMA Negeri 88 sebagai objek penelitian karena dalam pembelajaran sejarah, guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *learning Tournament*.

C. Metode dan Disain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa. Sedangkan desain penelitian menggunakan *randomized control group pretest- posttest*.

Pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan rancangan penelitian berdasarkan prosedur statistik atau dengan cara lain dari kuantifikasi untuk mengukur variabel penelitiannya. Sedangkan metode eksperimen bertujuan untuk meneliti tentang ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar siswa dengan cara memberikan tindakan pada kelompok eksperimen dan kelas control.¹

Tabel I
Desain Penelitian²

Group	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i> (Variabel Bebas)	<i>Post Test</i>
<i>Eksperiment Group</i>	Y 1	X	Y2
<i>Control Group</i>	Y 1	-	Y2

Keterangan :

Eksperiment Group : Kelas yang di berikan perlakuan pendekatan model *Learning Tournament*

Control Group : Kelas tanpa perlakuan pendekatan model *Learning Tournament*, menggunakan metode ceramah

X : Pendekatan model *Learning Tournament*

Y1 : *Pretest* (tes awal)

Y2 : *Posttest* (tes akhir)

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Populasi target dalam

¹ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bandung: Ghalia Indonesia, 2011), h. 64.

² Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2009), h. 105

penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 88 Jakarta yang berjumlah 569 siswa dari 16 kelas, dengan populasi terjangkau siswa kelas X SMA Negeri 88 Jakarta dengan jumlah 213 siswa dari 6 kelas. Sampel penelitian ini akan diambil dengan cara *random sampling*, yang dipilih secara acak oleh peneliti dengan melihat kondisi kelas yang sebanding. Sampel kelas terdiri dari dua kelas yaitu kelas X MIA 1 dan kelas X MIA 2. Kelas eksperimen kelas X MIA 1 yang diberi model pembelajaran *Learning Tournament* dan kelas kontrol kelas X MIA 2 yang diberi metode konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan dengan materi yang sama yaitu tentang zaman praaksara.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang baik harus memiliki dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.

1. Variabel terikat (Y) Hasil belajar sejarah

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah siswa, sedangkan instrumen variabel terikat menggunakan tes berbentuk pilihan ganda yang dibuat oleh peneliti.

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar sejarah dalam penelitian ini merupakan perubahan perilaku siswa yang relatif permanen dalam ranah kognitif setelah mengikuti pembelajaran sejarah meliputi pokok bahasan kehidupan manusia pra aksara.

b. Definisi Operasional.

Hasil belajar sejarah adalah skor yang di miliki siswa melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda berjumlah 60 pertanyaan dengan lima pilihan jawaban.

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengukur dan memperoleh data mengenai hasil belajar sejarah adalah tes sebanyak 60 butir soal pilihan ganda yang dibuat sendiri oleh peneliti. Sebelum instrumen tes hasil belajar ini diberikan kepada kelompok yang diteliti, terlebih dahulu dilakukan uji coba.

Validitas butir dilakukan dengan penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian dan penyusunan item tes untuk pengukuran hasil belajar sejarah berpedoman kepada kisi-kisi. Validitas isi berpedoman pada objek materi yang terdapat dalam kisi-kisi instrumen penelitian ini. Uji coba soal ini bertujuan untuk menghitung kesukaran soal, daya pembeda soal, validitas butir soal dan reliabilitas soal. Teknik yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran soal adalah sebagai berikut : ³

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Taraf kesukaran soal

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

Js = Jumlah seluruh siswa peserta tes

³ Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), hh. 213-214.

Tabel 2
Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal ⁴

Indeks Kesukaran (P)	Keterangan
0,00 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Berdasarkan perhitungan taraf kesukaran soal, sebagaimana data pada lampiran dari hasil uji coba instrumen soal pilihan ganda. Dari hasil analisis tingkat kesukaran soal (P)= 0,47 berada pada klasifikasi 0,31- 0,70 termasuk kategori sedang.⁵ Kesimpulan tingkat kesukaran dari 60 soal yang termasuk mudah adalah soal no. 2,3, 16, 21, 33, 37, 43, 44, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 54, 60. Kategori soal sedang no. 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12, 13, 15, 17, 18, 22, 23, 24, 25, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 38, 39, 41, 42, 45, 49, 53, 56, 58. Kategori soal sukar no. 14, 19, 20, 34, 40, 55, 59.

Indeks kesukaran soal dihitung untuk mengetahui derajat kesukaran suatu tes, maka daya pembeda soal dihitung untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi nilai daya pembeda soal suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan siswa yang pandai dan siswa yang kurang pandai. Teknik ini

⁴ Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2005*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 21.

⁵ lampiran 16, h. 150

digunakan untuk menghitung daya pembeda menggunakan rumus sebagai berikut : ⁶

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D = Daya pembeda

J_A = Jumlah siswa dari kelompok atas

J_B = Jumlah siswa dari kelompok bawah

B_A = Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab benar

B_B = Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

P_A = Proporsi siswa kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel. 3

Klasifikasi daya pembeda soal sebagai berikut ⁷

Daya Pembeda (D)	Keterangan
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

⁶ *Ibid*, h. 208.

⁷ Sumarna Surapranata, *op,cit*, h. 47.

Berdasarkan perhitungan, sebagaimana data yang terdapat pada lampiran. Data dari hasil analisis perhitungan daya pembeda soal (D)= 0, 61 berada pada klasifikasi 0,40- 0,70 termasuk kategori baik.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji tingkat validitas instrument penelitian atau menguji kesahihan butir soal. Setiap butir dianggap valid apabila skor butir koefisien korelasinya positif dan signifikan. Jika skor butir kontinum, maka untuk menghitung koefisien korelasi tersebut digunakan rumus *r product moment*, sebagai berikut:⁸

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi skor butir dengan skor total instrumen

x = skor butir instrumen

y = Skor total instrumen

N = Jumlah sampel yang diuji

Instrument penelitian akan dinyatakan valid jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dimana r_{tabel} pada taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,005$). Berdasarkan hasil analisis, terdapat 37 soal yang valid, soal yang dikembangkan menjadi 40 soal dengan melakukan revisi tiga soal dengan pertimbangan alokasi waktu dari sebaran indikator. Dari data

⁸ Tuti Nuriah Erwin. *Bahan Ajar Penilaian Pembelajaran IPS* (Jakarta : UNJ, 2009), h.79.

tersebut diperoleh $r_{hitung} = 0,526$ sedangkan r_{tabel} untuk $n = 36$ dan $\alpha = 0,05$ adalah $0,329$, berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berarti data tersebut valid.⁹

b. Uji Reliabilitas

Menguji realibitas instrumen digunakan rumus uji realibitas belah dua. untuk itu soal tes dibagi dua bagian yang sama kemudian dilihat skor masing-masing dan dicari korelasinya dengan menggunakan rumus korelasi r product moment dari *Karl Pearson*¹⁰. Selanjutnya koefisien belah dua yang diperoleh dimasukkan ke dalam rumus Spearman Brown untuk mencari keseluruhan. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{II} = \frac{2r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}}{(1 + r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}})}$$

Keterangan:

$r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes.

r_{II} = Koefisien reliabilitas yang sudah ditentukan.

a. Prosedur Penelitian

Penelitian ini di lakukan di dua kelas yang berbeda yaitu kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen (model pembelajaran *Learning Turnament*) dan kelas X MIA 2 sebagai kelas kontrol (konvensional) dengan guru yang sama serta materi pelajaran yang diberikan berasal dari pokok bahasan yang sama. Perbedaananya terletak pada metode pembelajaran yang diberikan. Pada kelas eksperimen siswa dibagi dalam kelompok sesuai dengan langkah–

⁹ lampiran 11, h. 142

¹⁰ Suharsimi Arikunto. *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.78.

langkah model pembelajaran *Learning Turnament* sedangkan pada kelas kontrol siswa disusun secara klasikal tanpa ada perubahan sebelumnya.

Pada awal dan akhir penelitian ini pada kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk melihat kondisi awal kemampuan sampel, kemudian tes akhir (*posttest*) untuk melihat kondisi akhir tingkat kemampuan atau penguasaan materi. Berikut adalah langkah langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Turnament*.

Tabel 4
Langkah – langkah Penelitian

Langkah-Langkah	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti melaksanakan Rencana Pembelajaran Sejarah 2. Peneliti membuat beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman dan / atau mengingat materi pelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti melaksanakan Rencana Pembelajaran Sejarah 2. Peneliti meminta siswa untuk membuka materi pembelajaran yang akan di bahas.
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa di bagi menjadi 6 kelompok dengan jumlah yang sama. 2. Siswa di minta mempelajari materi bersama dengan tim/ kelompoknya. 3. Guru menjelaskan peraturan-peraturan yang harus di sepakati dalam pembelajaran ini 	Guru memberikan penjelasan kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab sesuai materi yang di ajarkan.

Langkah-Langkah	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Tindak Lanjut	Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk turnamen belajar. Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi. Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, sediakan jawaban dan mintalah siswa menghitung pertanyaan yang mereka menjawab secara benar.	Siswa di minta untuk menjelaskan kembali apa yang di katakana guru dan menjawab pertanyaan yang terdapat di latihan buku paket.
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama – sama melakukan refleksi materi yang telah di bahas 2. Siswa di minta menarik kesimpulan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. bersama sama melakukan refleksi materi yang telah di bahas 2. Siswa di minta untuk menarik kesimpulan.

b. Teknik Analisis Data

1.Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal atau berdasarkan data sampel yang diperoleh maka dilakukan uji normalitas. Rumus yang dipakai untuk uji normalitas adalah rumus *Liliefors* sebagai berikut¹¹:

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

¹¹ Nana Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 466

Keterangan :

L_o = L observasi atau harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku

$S(Z_i)$ = Proporsi angka baku

Langkah-langkah pengujian normalitas adalah:

- a. Menentukan hipotesis atau tidaknya data, yaitu:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data yang tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian hipotesis :

Tolak H_0 , jika $L_{\text{observasi}} > L_{\text{tabel}}$

Terima H_0 , jika $L_{\text{observasi}} < L_{\text{tabel}}$

- b. Mengadakan pengamatan terhadap $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ yang selanjutnya dijadikan $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus :

$$Z_i = \frac{X - X_i}{S}$$

Keterangan :

Z_i = Angka Baku

X_i = Urutan data

X = Rata-rata / mean sampel

S = Simpangan baku

- c. Untuk tiap bilangan baku ini dan dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$
- d. Selanjutnya menghitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan dengan oleh $S(Z_i)$, maka :

$$S_i(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- e. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian menentukan harga mutlaknya.
- f. Mengambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut dan menyebut harga terbesar ini L_0 .

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah data memiliki varian yang heterogen atau tidak, maka dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan Uji Barlett dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk meyakinkan bahwa sampel berasal dari populasi yang sama¹².

c. Uji Hipotesis

Setelah data-data yang terkumpul diuji normalitas dan homogenitasnya, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis data statistic uji t. ketentuannya sebagai berikut:

Jika $\sigma_1 = \sigma_2$, maka rumus uji t yang digunakan adalah¹³:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \text{ dan derajat kebebasan (dk) = } n_1 + n_2 - 2$$

¹² *Ibid.*, h. 262

¹³ Sudjana, *Op.cit*, h.239

Hipotesis Statistik

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2 \rightarrow$ Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2 \rightarrow$ Terdapat pengaruh penggunaan model *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa.

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberi model pembelajaran *Learning Tournament*

μ_2 = Rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diberi model pembelajaran *Learning Tournament*

BAB IV

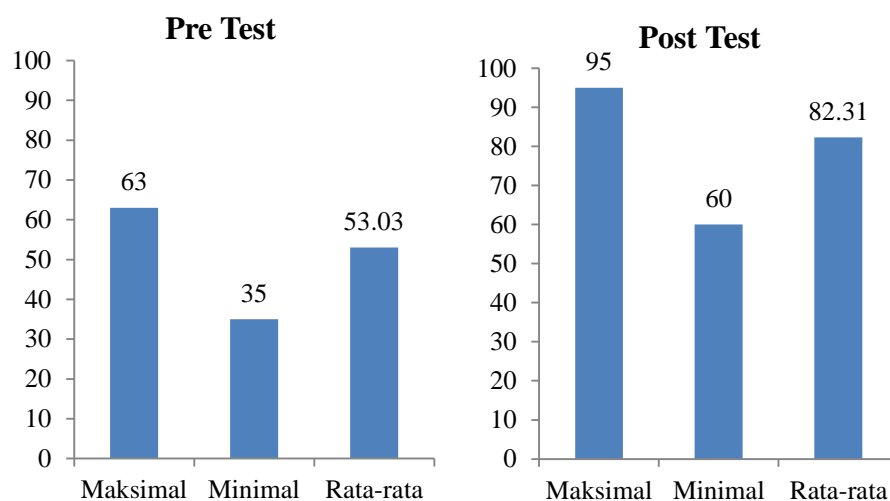
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran atau distribusi data skor yang akan disajikan setelah diolah dari data mentah. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 88 Jakarta di kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* dan kelas X MIA 2 sebagai kelas kontrol yang hanya menggunakan ceramah dan tanya jawab.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu mengukur pengetahuan awal siswa tentang materi Zaman Praaksara. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal yang sama berjumlah 40 soal pilihan ganda yang sudah valid dan reliabel.

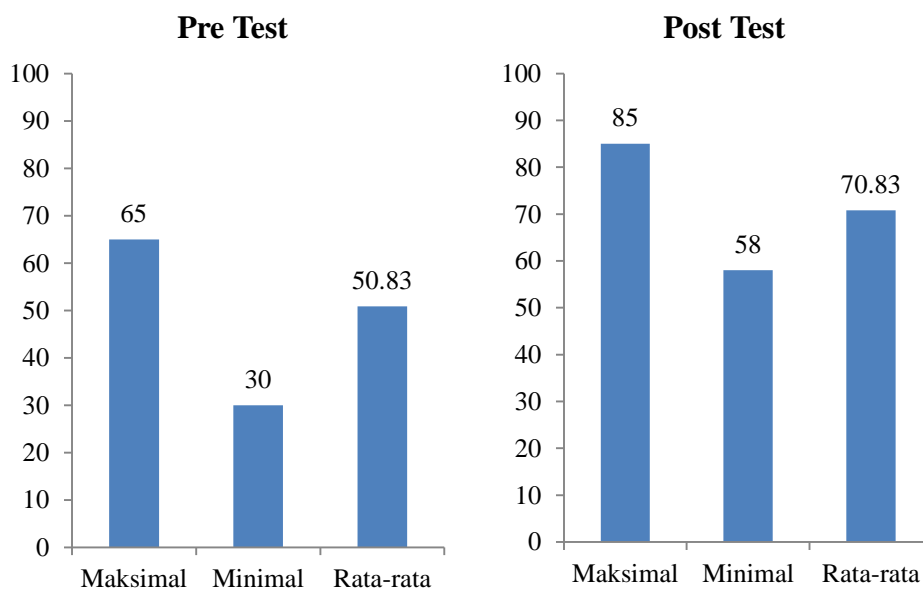
Grafik 1
Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen



Nilai *pretest* tertinggi di kelas eksperimen adalah 63 sebanyak 3 orang, nilai terendah *pretest* adalah 35 sebanyak 1 orang dan rata-rata nilai adalah 53,03. Sedangkan data nilai *posttest* kelas eksperimen diketahui nilai tertinggi adalah 95 sebanyak 1 orang, nilai terendahnya 60 sebanyak 1 orang dan rata-rata nilai adalah 82,31.

Grafik 2

Perbandingan nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol



Untuk kelas kontrol diketahui data nilai tertinggi *pretest* adalah 65 sebanyak 2 orang, nilai terendah adalah 30 sebanyak 1 orang dengan nilai rata-rata 50,83. Sedangkan untuk nilai *posttest* diketahui nilai tertinggi 85 sebanyak 1 orang, nilai terendah posttest 58 sebanyak 1 orang dan nilai rata-ratanya adalah 70,85.

Berdasarkan data dari perhitungan variabel penelitian ini, yaitu hasil dari nilai tes hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data hasil penelitian meliputi nilai terendah, nilai tertinggi, dengan nilai rata-rata, simpangan baku dan varians sebagai berikut :

Tabel 5
Deskripsi data penelitian¹

Deskripsi data penelitian Variabel	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Terendah	10	2
Nilai Tertinggi	45	42
Rata-rata	29,28	20
Varians	56,32	101,31
Simpangan Baku	7,5	10,07

1. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

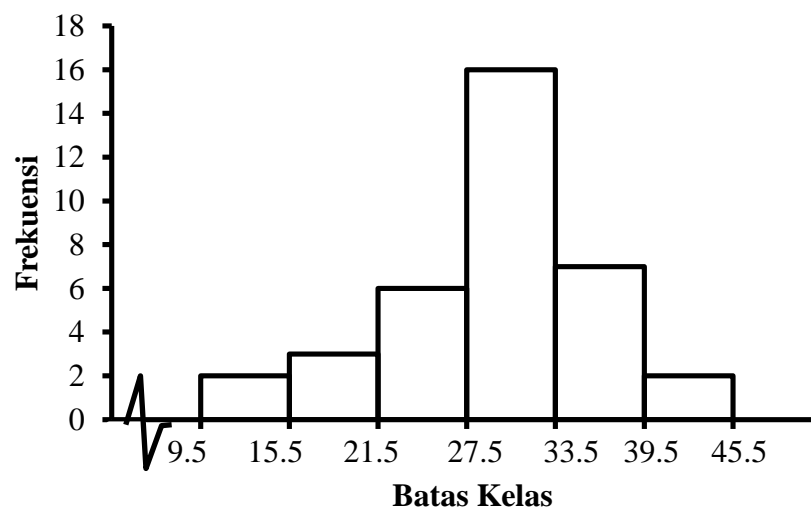
Berikut ini disajikan distribusi frekuensi grafik dan histogram. Data perhitungan hasil belajar pada kelas eksperimen.

¹ Perhitungan lengkap dapat di lihat pada lampiran 18 dan 21, h. 152 dan 155.

Tabel 6
Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen²

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
10 - 15	9.5	15.5	2	5.6%
16 - 21	15.5	21.5	3	8.3%
22 - 27	21.5	27.5	6	16.7%
28 - 33	27.5	33.5	16	44.4%
34 - 39	33.5	39.5	7	19.4%
40 - 45	39.5	45.5	2	5.6%
Jumlah			36	100%

Grafik 3
Histogram Data Kelas Eksperimen



Berdasarkan tabel dan grafik tersebut diatas memperlihatkan bahwa frekuensi data tertinggi di kelas interval 28-33 yaitu sebesar 16. Frekuensi tersebut berada di titik tengah yaitu 30,5. Sedangkan data terendah terdapat pada kelas interval 10-15 dan 40-45 yaitu sebesar 2. Frekuensi tersebut berada di titik tengah 12,5 dan 42,5.

² Proses perhitungan untuk menggambar grafik kelas eksperimen, pada lampiran 19, h. 153

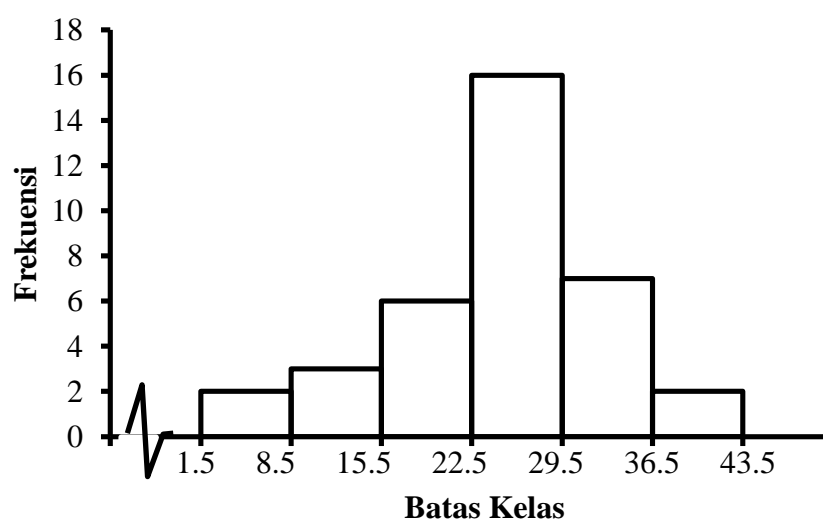
2. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Dibawah ini disajikan distribusi frekuensi grafik dan histogram. Data perhitungan hasil belajar pada kelas eksperimen.

Tabel 7
Distribusi Hasil Belajar Kelas Kontrol³

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
2 - 8	1.5	8.5	3	8.3%
9 - 15	8.5	15.5	13	36.1%
16 - 22	15.5	22.5	5	13.9%
23 - 29	22.5	29.5	8	22.2%
30 - 36	29.5	36.5	4	11.1%
37 - 43	36.5	43.5	3	8.3%
Jumlah			36	100%

Grafik 4
Histogram Data Kelas Kontrol

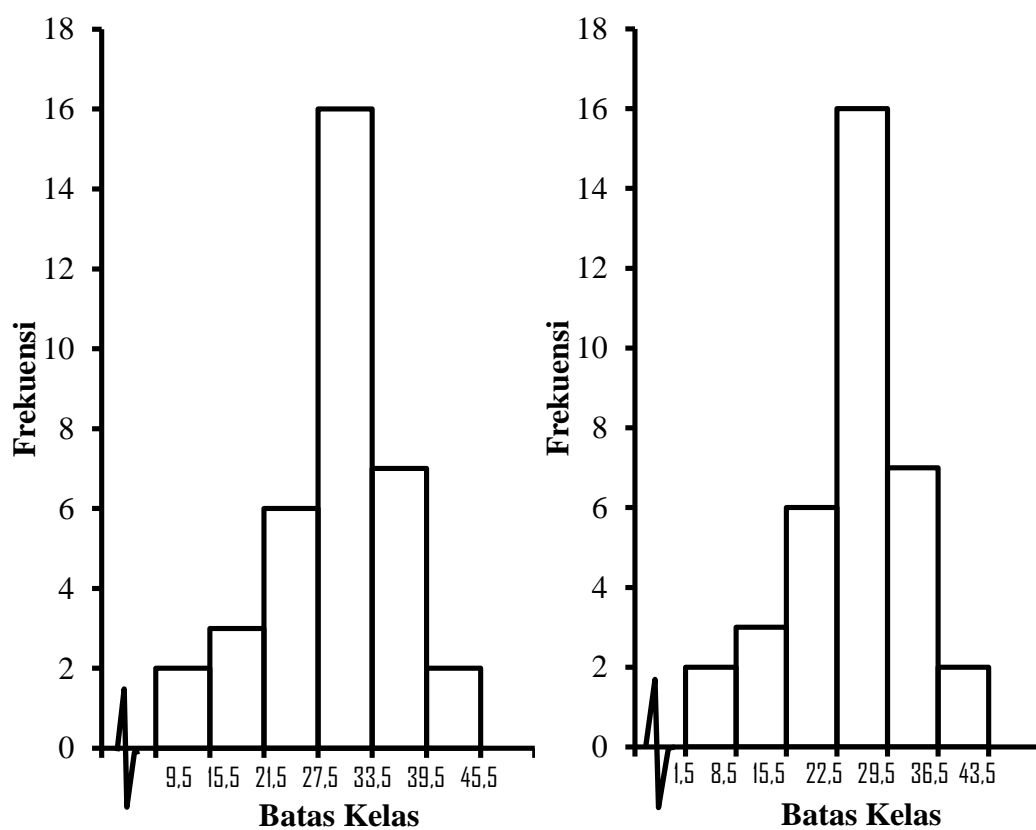


³ Proses perhitungan untuk menggambar grafik kelas kontrol, pada lampiran 22, h. 156

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut diatas memperlihatkan bahwa frekuensi data tertinggi di kelas interval 9-15 yaitu sebesar 13. Frekuensi tersebut berada di titik tengah yaitu 12. Sedangkan data terendah terdapat pada kelas interval 2-8 dan 37-43 yaitu sebesar 3. Frekuensi tersebut berada di titik tengah 5 dan 40.

Grafik 5

Grafik Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol



B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data sampel yang telah diambil berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan uji normalitas menggunakan rumus Liliefors. Berdasarkan uji normalitas pada data yang berada dari kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} 0,119 < L_{tabel} 0,148$ pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan jumlah sampel 36, maka H_0 : sebaran data kelas eksperimen normal diterima. Data yang berasal dari kelas kontrol diperoleh dari perhitungan, di dapat nilai $L_{hitung} 0,132 < L_{tabel} 0,148$ pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan jumlah sampel 36, maka H_0 : sebaran data kelas kontrol diterima.

Kesimpulan bahwa sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena data hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol merupakan sebaran data yang normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas variansi kedua kelas dilakukan dengan menggunakan uji *Barlett*. Berdasarkan perhitungan, pada data pretest dan posttest diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan derajat bebas = 1 yaitu $2,974 < 3,84$. Maka hipotesis $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ atau varians homogen diterima. Kesimpulan bahwa data hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang homogen karena mempunyai varians yang sama.

C. Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan tingkat kepercayaan 95% yang secara statistik dinyatakan dengan dilakukan dengan tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$.

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2 \longrightarrow$ Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2 \longrightarrow$ Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa.

Setelah diuji menggunakan uji-t diperoleh harga 101,37 artinya lebih besar dari harga t pada tabel sebesar 2,00 pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar sejarah siswa menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* lebih besar daripada siswa yang menggunakan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament*, peningkatan hasil belajar sejarah siswa lebih optimal dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament*.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 88 Jakarta di kelas X MIA semester 1 pada tahun ajaran 2015-2016, dengan menggunakan dua kelas penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini mendapat perlakuan berbeda ketika proses pembelajaran berlangsung, dimana kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament*, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Penelitian ini dilakukan selama 8 kali pertemuan kepada dua kelas.

Sebelum proses pembelajaran dilakukan diadakan *pretest* pada kedua kelas terlebih dahulu untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang materi Zaman Pra aksara. Rata-rata skor *pretest* pada kelas eksperimen adalah 53,0 dan rata-rata skor *pretest* kelas kontrol adalah 50,8. Hal ini menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya kedua kelas penelitian ini memiliki pengetahuan awal yang sama pada materi Zaman Pra aksara.

Setelah dilakukan penelitian, dapat dilihat hasil yang menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol, dengan harga t sebesar 101,37 pada taraf signifikan 0,05. Hasil pengujian menunjukkan, H_0 ditolak H_1 diterima dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah pada siswa SMA Negeri 88 Jakarta

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak lepas dari beberapa kekurangan, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya penelitian lanjutan. Hal ini disebabkan masih banyak terdapat keterbatasan dalam melakukan penelitian, antara lain:

1. Peneliti hanya menggunakan satu variabel bebas, yakni model pembelajaran *Learning Tournament*, padahal terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar sejarah, keterbatasan variabel ini menyebabkan penulis tidak dapat mengukur seberapa besar pengaruh dari variabel lain terhadap hasil belajar sejarah.
2. Peneliti belum bisa mengontrol semua keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan sehingga belum maksimal kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.
3. Masih adanya sifat saling ketergantungan dan tidak percaya diri siswa dalam memberikan pendapat secara individu

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar sejarah SMA Negeri 88 Jakarta.

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* dalam proses pembelajaran sejarah dilakukan secara berkala ternyata mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada kelas eksperimen. Pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar sejarah pada siswa yaitu dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Kelas yang menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibanding kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran ini. Siswa yang diterapkan model pembelajaran model pembelajaran *Learning Tournamen* menimbulkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mengeksplor pengetahuan siswa karena guru memberikan beberapa pertanyaan untuk memotivasi siswa agar mendapatkan hasil belajar yang terbaik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil perhitungan yang menunjukkan bahwa lebih tingginya rata-rata selisih hasil belajar sejarah siswa kelas Eksperimen dibandingkan dengan siswa Kelas Kontrol menunjukkan bahwa model pembelajaran *Learning Tournament* ini dapat diterapkan sebagai salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah di Sekolah.

Mengacu pada penelitian ini yang menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament*, maka berimplikasi bahwa penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran sejarah dengan mudah dan dapat membantu siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan pemaparan kesimpulan dan implikasi diatas, peneliti mengajukan masukan dan saran bagi pihak sekolah khususnya bagi guru agar model pembelajaran *Learning Tournament* ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam proses pembelajaran dikelas sehingga dapat memacu siswa menjadi pribadi yang lebih aktif sehingga memiliki dampak positif bagi hasil belajar sejarah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. 2001.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.
- Djamarah dan Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011.
- Erwin T. N. *Bahan Ajar Penilaian Pembelajaran IPS*. Jakarta : UNJ. 2009.
- Gottschalk, Louis. *Mengerti Sejarah*. Jakarta :UI Press. 2006.
- Kochhar. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gransindo. 2008.
- Kuntowijoyo. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta : Bandung Budaya. 2005.
- Nazir. *Metode Penelitian*. Bandung: Ghalia Indonesia. 2011.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.
- Sibermen M. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* . Bandung: Nusamedia. 2011.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Hasil Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya Offest, Bandung. 2006.
- Sudjana, Nana. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito. 2005.
- Supratiknya. *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. 2012.

Surapranata, Sumarna. *Analisis, Validitas, Realibilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Impementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosadakarya. 2005.

43

Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2002.

Susilo, Djoko. *Sukses dengan Gaya Belajar*. Yogyakarta: Pinus. 2009.

Syafaruddin. *Pendidikan & Pemberdayaan Masyarakat*. Medan: Perdana Publishing. 2012.

Yatim, Riyanto. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Jakarta: kencana. 2010

Zaini, Hisyam. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Pustaka Insani Madani. 2008.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

SILABUS SMA/MA/SMK/MAK

Nama Sekolah : SMA Negeri 88 Jakarta
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia (Wajib)
Kelas : X
Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya. 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan					

mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari					
<p>2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam</p> <p>2.2 Meneladani sikap dan tindakan cinta damai, responsif dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungannya</p> <p>2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah</p>					
<p>3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara</p> <p>3.3 Menganalisis asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid)</p> <p>3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya Praaksara Indonesia</p>	<p>Indonesia Zaman Praaksara: awal kehidupan Manusia Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan masyarakat Indonesia • Asal-usul nenek Moyang bangsa Indonesia • Kebudayaan zaman praaksara 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang aktifitas kehidupan masyarakat zaman praaksara, peta persebaran asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan peninggalan hasil kebudayaan pada zaman praaksara. 	<p>Observasi:</p> <p>mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan, menganalisis data dan membuat laporan.</p> <p>Portofolio:</p> <p>menilai portofolio peserta didik</p>	8 mg x 2 jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X. • Buku-buku lainnya • Internet (jika tersedia) • Gambar aktifitas kehidupan

<p>termasuk yang berada di lingkungan terdekat.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.</p> <p>4.2 Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid) dalam bentuk tulisan.</p> <p>4.3 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya dalam bentuk tertulis.</p>		<p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang kehidupan masyarakat zaman praaksara, persebaran asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan peninggalan hasil kebudayaan pada zaman praaksara. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan mengenai masyarakat Indonesia zaman praaksara melalui bacaan, pengamatan terhadap sumber-sumber praaksara yang ada di museum atau peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan terdekat <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber lain 	<p>tentang zaman praaksara di Indonesia.</p> <p>Tes tertulis/lisan: menilai kemampuan peserta didik dalam memahami dan menganalisis konsep tentang Indonesia pada zaman praaksara</p>		<p>manusia praaksara</p> <ul style="list-style-type: none"> Gambar hasil-hasil peninggalan kebudayaan praaksara Peta penyebaran nenek moyang bangsa Indonesia
---	--	--	--	--	---

		<p>yang terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang Indonesia pada zaman praaksara.</p> <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • hasil analisis kemudian disampaikan dalam bentuk laporan tertulis tentang Indonesia pada zaman praaksara. 			
--	--	---	--	--	--

Lampiran 2. RPP Eksperimen
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Indonesia Zaman Praaksara Awal Kehidupan Manusia Indonesia
Pertemuan ke-	: 1
Waktu	: 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan *faktual, konseptual, prosedural* dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Budha dan Islam
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menunjukkan nilai – nilai syukur pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
- Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
- Menyebutkan pengertian pra aksara
- Menganalisis perbedaan pra aksara dengan pra sejarah
- Menganalisis kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik di harapkan mampu :

1. Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia.
2. Meningkatkan rasa syukur kepada Tuhan YME
3. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia.
4. Menghargai dan mengapresiasi hasil karya orang lain
5. Memperoleh pembelajaran dari belajar kehidupan zaman pra aksara

E. Materi Ajar

- 1) Pengertian Zaman Pra aksara
- 2) Waktu di mulai dan berakhirnya masa pra aksara
- 3) Arti penting pembelajaran sejarah masa pra aksara
- 4) Fakta – fakta masa pra aksara di kepulauan Indonesia

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model pembelajaran : Learning Tournament

Strategi pembelajaran : Kooperatif

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah dan video zaman pra aksara
- **Alat** : Laptop, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta :
Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan Salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar • Peserta didik diberi motivasi untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran sejarah • Menanyakan kepada siswa kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Menanyakan kehadiran peserta didik • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukan tujuan pelajaran yang akan dicapai 	15 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1) <i>Observing (mengamati)</i> Guru memutar video mengenai zaman pra aksara</p> <p>2) <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi peserta didik dengan menayangkan video agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri peserta didik.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3) <i>Associating (menalar)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi VI kelompok dengan jumlah yang sama - Setiap kelompok atau tim mempelajari materi Indonesia Zaman Praaksara Awal Kehidupan Manusia Indonesia secara bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. <p>4) <i>Experimenting (mencoba)</i> Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk mengikuti Turnamen Belajar (Learning Tournament). Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>5) <i>Networking (membuat jejaring)</i> Pada saat salah satu siswa menjawab pertanyaan</p>	60 menit

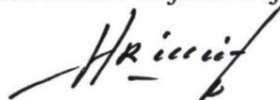
	yang di ajukan guru, siswa lain boleh memberi tanggapan atau masukan.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Indonesia Zaman Pra aksara • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Peserta didik di berikan tugas untuk membaca materi berikutnya mengenai terbentuknya kepulauan Indonesia • Sebelum mengakhiri pelajaran, peserta didik dapat di tanyakan tentang nilai nilai apa saja yang di dapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam 	15 Menit

I. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

- Teknik : Test dan Non Test
- Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah




(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 JAKARTA
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Terbentuknya Kepulauan Indonesia
Pertemuan ke-	: 2
Waktu	: 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan proses alam terjadinya kepulauan Indonesia
- Menunjukkan nilai-nilai syukur pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
- Mengidentifikasi jenis flora dan fauna di Kepulauan Indonesia
- Menganalisis pembabakan waktu zaman pra aksara

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Meningkatkan rasa syukur kepada Tuhan YME
2. Menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap kekayaan alam di kepulauan Indonesia.
3. Mengambil hikmah yang bermanfaat tentang letak dan kondisi geologis kepulauan Indonesia; dan
4. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
5. Menciptakan rasa bangga terhadap kekayaan alam di kepulauan Indonesia.

E. Materi Ajar

- 1) Teori ilmiah tentang proses terbentuknya bumi
- 2) Pembabakan waktu masa pra aksara
- 3) Kondisi alam kepulauan Indonesia
- 4) Keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model pembelajaran : Learning Tournament

Strategi pembelajaran : Kooperatif

H. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar dan video peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

I. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan Salam dan menawali pembelajaran dengan berdoa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar • Menanyakan kepada siswa kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Siswa diberi motivasi agar semangat dalam mengikuti pembelajaran sejarah • Menanyakan kehadiran peserta didik • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukan tujuan pelajaran yang akan dicapai 	10 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1) <i>Observing (mengamati)</i> Siswa ditunjukan gambar dan video tentang Terbentuknya Kepulauan Indonesia.</p> <p>2) <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi siswa dengan menayangkan video agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3) <i>Associating (menalar)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi VI kelompok dengan jumlah yang sama - Setiap kelompok atau tim mempelajari materi yang sama tentang Terbentuknya Kepulauan Indonesia secara bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. <p>4) <i>Experimenting (mencoba)</i> Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk mengikuti Turnamen Belajar (Learning Tournament). Siswa harus menjawab pertanyaan secara pribadi.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>5) <i>Networking (membuat jejaring)</i> Pada saat salah satu siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, siswa lain boleh memberi tanggapan atau masukan.</p>	65 menit

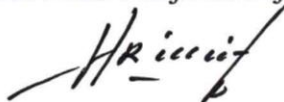
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Terbentuknya Kepulauan Indonesia • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, peserta didik dapat di tanyakan tentang nilai nilai apa saja yang di dapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam 	15 Menit
---------	--	----------

J. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah

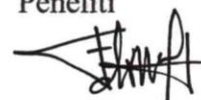


(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Penelitian Manusia Purba di Sangiran dan Trinil
Pertemuan ke-	: 3
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari – hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menyebutkan dan menjelaskan jenis manusia purba yang pernah hidup di zaman pra aksara

2. Menunjukkan letak Sangiran dan Trinil pada peta
3. Menyebutkan dan menjelaskan penggolongan manusia *Homo Sapiens*
4. Menganalisis Sangiran sebagai pusat perkembangan manusia purba
5. Menganalisis beberapa temuan fosil di Sangiran
6. Menganalisis beberapa temuan fosil di Trinil

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa di harapkan mampu :

1. Menunjukkan nilai-nilai syukur dan sikap tanggung jawab pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
2. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
3. Menyebutkan dan menjelaskan jenis manusia purba yang pernah hidup di zaman pra aksara
4. Menunjukkan letak Sangiran dan Trinil pada peta
5. Menggolongan manusia *Homo Sapiens*
6. Mengetahui Sangiran sebagai pusat perkembangan manusia purba
7. Mendapatkan informasi mengenai fosil di Sangiran dan Trinil

E. Materi Pembelajaran

1. Sangiran sebagai pusat perkembangan manusia purba
2. Beberapa temuan fosil di Sangiran
3. Beberapa temuan fosil di Trinil
4. Jenis manusia purba yang pernah hidup di zaman pra aksara
5. Penggolongan manusia *Homo Sapiens*

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model pembelajaran : Learning Tournament

Strategi pembelajaran : Kooperatif

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta :
Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah – Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai. • Sebagai apersepsi, salah satu siswa diminta untuk menunjukkan letak Sangiran dan Trinil pada peta. 	10 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1. Observing (mengamati) Siswa ditunjukan gambar museum Sangiran dan museum Trinil serta manusia purba yang ditemukan di Sangiran dan Trinil</p> <p>2. Questioning (menanyakan) Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3. Associating (menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi VI kelompok dengan jumlah yang sama - Setiap kelompok atau tim mempelajari materi tentang Penelitian Manusia Purba di Sangiran dan Trinil secara bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. <p>4. Experimenting (mencoba) Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk mengikuti Turnamen Belajar (Learning Tournament). Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>5. Networking (membuat jejaring) Pada saat salah satu siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, siswa lain boleh memberi tanggapan atau masukan.</p>	70 menit

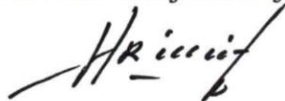
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Penelitian Manusia Purba di Sangiran dan Trinil • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, peserta didik dapat di tanyakan tentang nilai nilai apa saja yang di dapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam 	10 Menit
---------	---	----------

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah



(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Klasifikasi Manusia Purba zaman pra aksara
Pertemuan ke-	: 4
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan *faktual, konseptual, prosedural* dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari – hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara
- 3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya pra aksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan
- 4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya dalam bentuk tertulis

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menyebutkan tiga jenis manusia pra aksara (Meganthropus, Pithecanthropus, dan homo)
- Menyebutkan tempat ditemukanya jenis manusia purba
- Membuktikan fakta – fakta masa pra aksara di kepulauan Indonesia
- Menganalisis jenis dan ciri–ciri manusia pra aksara
- Menganalisis hasil-hasil kebudayaan batu zaman pra aksara

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa di harapkan mampu :

1. Menunjukkan nilai – nilai syukur dan sikap tanggung jawab pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
2. Mengetahui jenis-jenis manusia pra aksara
3. Menyebutkan tempat ditemukanya jenis manusia purba
4. Membuktikan fakta – fakta masa pra aksara di kepulauan Indonesia
5. Menganalisis jenis dan ciri–ciri manusia pra aksara
6. Menganalisis hasil-hasil kebudayaan batu zaman pra aksara

E. Materi Pembelajaran

1. Jenis – Jenis manusia pra aksara
2. Tempat di temukannya Jenis manusia purba
3. Arti penting pembelajaran sejarah masa pra aksara
4. Fakta – fakta masa pra aksara di kepulauan Indonesia

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model pembelajaran : Learning Tournament

Strategi pembelajaran : Kooperatif

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta :
Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai. 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Observing (mengamati)</i> Siswa ditunjukan gambar manusia purba jenis Meganthropus, Pithecanthropus, dan jenis homo 2. <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa. • Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Associating (menalar)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi VI kelompok dengan jumlah yang sama - Setiap kelompok atau tim mempelajari materi tentang Klasifikasi Manusia Purba zaman pra aksara Indonesia secara bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing 4. <i>Experimenting (mencoba)</i> Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk mengikuti Turnamen Belajar (Learning Tournament). Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi. • Konfirmasi <ol style="list-style-type: none"> 5. <i>Networking (membuat jejaring)</i> Pada saat salah satu siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, siswa lain boleh memberi tanggapan atau masukan. 	70 menit

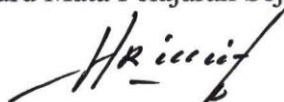
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Klasifikasi Manusia Purba zaman pra aksara • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit
---------	--	----------

I. Penilaian Hasil pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah

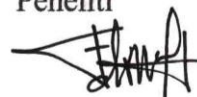


(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Teknologi bebatuan sampai zaman Megalitikum dan zaman logam
Pertemuan ke-	: 5
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan *faktual, konseptual, prosedural* dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari – hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 2.3. Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara
- 3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya pra aksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan

4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya dalam bentuk tertulis

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menunjukkan hasil budaya pra aksara yang sekarang masih di temukan di lingkungannya
- Menyebutkan pembabakan waktu zaman teknologi bebatuan dan zaman logam
- Membuktikan hasil-hasil kebudayaan batu dan logam pada zaman pra aksara
- Menganalisis perkembangan teknologi bebatuan dari zaman paleolitikum sampai zaman megalitikum dan zaman logam

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa di harapkan mampu :

1. Menunjukkan nilai – nilai syukur dan sikap peduli pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
2. Menyebutkan pembabakan waktu zaman teknologi bebatuan dan zaman logam
3. Membuktikan hasil-hasil kebudayaan batu dan logam pada zaman pra aksara
4. Menganalisis perkembangan teknologi bebatuan dari zaman paleolitikum sampai zaman megalitikum dan zaman logam

E. Materi Pembelajaran

1. Pembabakan zaman batu dan logam
2. Hasil kebudayaan zaman paleolitikum sampai zaman megalitikum dan zaman logam
3. Perkembangan kebudayaan dan teknologi bebatuan dari zaman paleolitikum sampai zaman mesolitikum dan zaman logam

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model pembelajaran : Learning Tournament

Strategi pembelajaran : Kooperatif

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Observing (mengamati)</i> Siswa ditunjukan gambar hasil-hasil kebudayaan Teknologi bebatuan sampai zaman Megalitikum dan zaman logam 2. <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa. • Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Associating (menalar)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi VI kelompok dengan jumlah yang sama - Setiap kelompok atau tim mempelajari materi tentang Tipologi Hasil Budaya Praaksara secara bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. 4) <i>Experimenting (mencoba)</i> Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk mengikuti Turnamen Belajar (Learning Tournament). Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi. • Konfirmasi <ol style="list-style-type: none"> 5) <i>Networking (membuat jejaring)</i> 	70 menit

	Pada saat salah satu siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, siswa lain boleh memberi tanggapan atau masukan.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi / kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Teknologi bebatuan sampai zaman Megalitikum dan zaman logam • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit

I. Penilaian Hasil pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah

(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti

(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Pola hunian masyarakat dan mengenal api
Pertemuan ke-	: 6
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya.
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antarumat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggungjawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa praaksara, Hindhu Budha dan Islam
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara
- 3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat

- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.
- 4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan pola hunian manusia praaksara
- Menjelaskan berbagai manfaat api bagi manusia zaman pra aksara
- Menganalisis keterkaitan antara pola hunian dengan mata pencaharian manusia praaksara
- Menganalisis proses penemuan api oleh manusia pra aksara

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap peninggalan hasil budaya praaksara di Indonesia.
2. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
3. Memahami pola hunian manusia praaksara
4. Mengetahui keterkaitan antara pola hunian dengan mata pencaharian manusia praaksara
5. Mengetahui proses penemuan api oleh manusia praaksara;

E. Materi Pembelajaran

- 1) Pola Hunian masyarakat praaksara
- 2) Keterkaitan antara pola hunian dengan mata pencaharian manusia praaksara
- 3) Proses penemuan api masyarakat pra aksara
- 4) Berbagai manfaat api bagi manusia zaman pra aksara

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model pembelajaran : Learning Tournament

Strategi pembelajaran : Kooperatif

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta :
Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Observing (mengamati)</i> Siswa ditunjukan gambar gua-gua, pinggir sungai, dan tepi pantai sebagai tempat hunian manusia pra aksara serta gambar pola hunian manusia masa kini. 2. <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa. • Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Associating (menalar)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi VI kelompok dengan jumlah yang sama - Setiap kelompok atau tim mempelajari materi yang sama tentang Pola hunian masyarakat pra aksara dan mengenal api secara bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. 4. <i>Experimenting (mencoba)</i> Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk mengikuti Turnamen Belajar (Learning Tournament). Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi. • Konfirmasi <ol style="list-style-type: none"> 5. <i>Networking (membuat jejaring)</i> Pada saat salah satu siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, siswa lain boleh memberi tanggapan atau masukan. 	70 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi / kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Pola hunian masyarakat pra aksara dan mengenal api • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit
---------	--	----------

I. Penilaian Hasil pembelajaran

a. Teknik : Test dan Non Test

b. Bentuk :

-Test : Tertulis dan Lisan

-Non Test : Pengamatan dan Observasi

-Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah

(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti

(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Corak Kehidupan dan Sistem Kepercayaan Masyarakat Pra aksara
Pertemuan ke-	: 7
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya.
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antarumat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggungjawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa praaksara, Hindu Budha dan Islam
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara
- 3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat

- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.
- 4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan corak manusia praaksara
- Menyebutkan corak kehidupan masyarakat pra aksara
- Menganalisis sistem kepercayaan masyarakat pra aksara
- Menganalisis corak kehidupan masa berburu dan meramu, bercocok tanam dan perundagian

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

- o Mengetahui corak manusia praaksara
- o Mengetahui sistem kepercayaan masyarakat pra aksara
- o Memahami corak kehidupan masa berburu dan meramu, bercocok tanam dan perundagian
- o Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia

E. Materi Pembelajaran

1. Corak kehidupan masyarakat pra aksara masa berburu dan meramu
2. Corak kehidupan masyarakat pra aksara masa bercocok tanam dan perundagian
3. Sistem kepercayaan masyarakat pra aksara

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model pembelajaran : Learning Tournament

Strategi pembelajaran : Kooperatif

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Observing (mengamati)</i> Siswa ditunjukan gambar mengenai corak kehidupan dan sistem kepercayaan masyarakat pra aksara. 2. <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa. • Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Associating (menalar)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi VI kelompok dengan jumlah yang sama - Setiap kelompok atau tim mempelajari materi yang sama tentang Pola hunian masyarakat pra aksara dan mengenal api secara bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. 4. <i>Experimenting (mencoba)</i> Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk mengikuti Turnamen Belajar (Learning Tournament). Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi. • Konfirmasi <ol style="list-style-type: none"> 5. <i>Networking (membuat jejaring)</i> Pada saat salah satu siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, siswa lain boleh memberi tanggapan atau masukan. 	70 menit

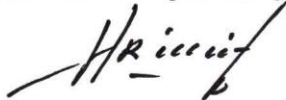
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi / kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Corak Kehidupan dan Sistem Kepercayaan Masyarakat Pra aksara • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit
---------	--	----------

I. Penilaian Hasil pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah




(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMAN 88 JAKARTA
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Asal-Usul Penyebaran Ras Nenek Moyang di Indonesia
Pertemuan ke-	: 8
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antarumat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggungjawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa praaksara, Hindhu Budha dan Islam.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara
- 3.3 Menganalisis asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid).
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.
- 4.3 Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto Melayu, Deutero Melayu, dan Melanesoid) dalam bentuk tulisan.

4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan asal usul daerah nenek moyang bangsa Indonesia
- Menyebutkan suku suku keturunan dari rumpun bangsa proto melayu dan deutro melayu yang tersebar di wilayah nusantara
- Menganalisis keterkaitan antara rumpun bangsa proto, Deutro melayu gan Melanosoid dengan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

- Menunjukkan nilai – nilai syukur pada ciptaan Tuhan Yang Maha Esa berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
- Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
- Mengetahui asal usul daerah nenek moyang bangsa Indonesia
- Memahami keterkaitan antara rumpun bangsa proto, Deutro melayu gan Melanosoid dengan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia.

E. Materi Pembelajaran

- 1) Migrasi dan penyebaran ras asal usul nenek moyang bangsa Indonesia
- 2) Suku keturunan rumpun bangsa proto melayu dan deutro melayu di nusantara
- 3) Keterkaitan antara migrasi nenek moyang bangsa Indonesia dengan perkembangan budaya neolitikum

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model pembelajaran : Learning Tournament

Strategi pembelajaran : Kooperatif

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

G. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Observing (mengamati)</i> Siswa ditunjukkan gambar suku-suku keturunan dari rumpun bangsa proto melayu dan deutro melayu yang tersebar di wilayah nusantara 2. <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa. • Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Associating (menalar)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi VI kelompok dengan jumlah yang sama - Setiap kelompok atau tim mempelajari materi yang sama tentang Asal-Usul Penyebaran Ras Nenek Moyang di Indonesia, mengenal api dan sistem kepercayaan manusia pra aksara secara bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. 4. <i>Experimenting (mencoba)</i> Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk mengikuti Turnamen Belajar (Learning Tournament). Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi. • Konfirmasi <ol style="list-style-type: none"> 5. <i>Networking (membuat jejaring)</i> Pada saat salah satu siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, siswa lain boleh memberi tanggapan atau masukan. 	70 menit

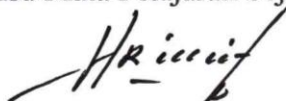
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Asal-Usul Penyebaran Ras Nenek Moyang di Indonesia. • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit
---------	---	----------

H. Penilaian Hasil pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah

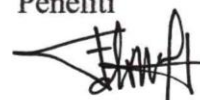


(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

Tabel Penilaian

1. Penilaian karakter

No	Nama	Disiplin				Jujur				Tanggung jawab				Nilai	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															

2. Penilaian keterampilan sosial

No	Nama	Bertanya dengan santun				Mengemukakan pendapat dengan percaya diri				Menjadi pendengar yang baik				Nilai	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															

3. Penilaian Diskusi

No	Nama Kelompok	Kerjasama	Kontribusi	Toleransi	Keaktifan	Jumlah Skor
1						
2						
3						

Kriteria penilaian

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80-100	Memuaskan	4
70-79	Baik	3
60-69	Cukup	2
45-59	Kurang Cukup	1

Lampiran 3. RPP Kontrol
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SMA	: SMAN 88 Jakarta
Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Atas
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Indonesia Zaman Praaksara Awal Kehidupan Manusia Indonesia
Pertemuan ke-	: 1
Waktu	: 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan *faktual, konseptual, prosedural* dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Budha dan Islam
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menunjukkan nilai – nilai syukur pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
- Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
- Menyebutkan pengertian pra aksara
- Menganalisis perbedaan pra aksara dengan pra sejarah
- Menganalisis kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik di harapkan mampu :

1. Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia.
2. Meningkatkan rasa syukur kepada Tuhan YME
3. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia.
4. Menghargai dan mengapresiasi hasil karya orang lain
5. Memperoleh pembelajaran dari belajar kehidupan zaman pra aksara

E. Materi Ajar

- 1) Pengertian Zaman Pra aksara
- 2) Waktu di mulai dan berakhirnya masa pra aksara
- 3) Arti penting pembelajaran sejarah masa pra aksara
- 4) Fakta – fakta masa pra aksara di kepulauan Indonesia

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab

Strategi pembelajaran : Inquiry

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah dan video zaman praaksara
- **Alat** : Laptop, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan Salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar • Peserta didik diberi motivasi untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran sejarah • Menanyakan kepada siswa kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Menanyakan kehadiran peserta didik • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukan tujuan pelajaran yang akan dicapai 	15 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1) <i>Observing (mengamati)</i> Guru memutar video mengenai zaman pra aksara</p> <p>2) <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi peserta didik dengan menayangkan video agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri peserta didik.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3) <i>Associating (menalar)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyajikan cerita tentang realitas kehidupan masyarakat pedalaman Indonesia yang belum mengenal tulisan. Misalnya cerita Suku anak dalam di Jambi. - Peserta didik ditugaskan untuk membaca buku teks mengenai zaman pra aksara <p>4) <i>Experimenting (mencoba)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menanyakan kepada siswa apa yang di maksud dengan masa pra aksara - Guru meminta salah satu siswa untuk membedakan antara pra aksara dengan pra sejarah <p>Konfirmasi</p> <p>5) <i>Networking (membuat jejaring)</i> Peserta didik membuat analisis secara singkat dalam bentuk tulisan mengenai kehidupan masyarakat pedalaman Indonesia yang belum mengenal tulisan</p>	60 menit

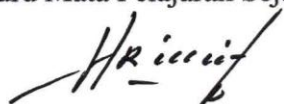
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Indonesia zaman Pra aksara • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Peserta didik di berikan tugas untuk membaca materi berikutnya mengenai terbentunya kepulauan Indonesia • Sebelum mengakhiri pelajaran, peserta didik dapat di tanyakan tentang nilai nilai apa saja yang di dapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam 	15 Menit
---------	---	----------

I. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

- Teknik : Test dan Non Test
- Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah



(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMAN 88 JAKARTA
Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Atas
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Terbentuknya Kepulauan Indonesia
Pertemuan ke-	: 2
Waktu	: 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan proses alam terjadinya kepulauan Indonesia
- Menunjukkan nilai-nilai syukur pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
- Mengidentifikasi jenis flora dan fauna di Kepulauan Indonesia
- Menganalisis pembabakan waktu zaman pra aksara

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Meningkatkan rasa syukur kepada Tuhan YME
2. Menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap kekayaan alam di kepulauan Indonesia.
3. Mengambil hikmah yang bermanfaat tentang letak dan kondisi geologis kepulauan Indonesia; dan
4. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
5. Menciptakan rasa bangga terhadap kekayaan alam di kepulauan Indonesia.

E. Materi Ajar

- 1) Teori ilmiah tentang proses terbentuknya bumi
- 2) Pembabakan waktu masa pra aksara
- 3) Kondisi alam kepulauan Indonesia
- 4) Keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab

Strategi pembelajaran : Inquiry

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar dan video peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan Salam dan menawali pembelajaran dengan berdoa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar • Menanyakan kepada siswa kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Peserta didik diberi motivasi agar semangat dalam mengikuti pembelajaran sejarah • Menanyakan kehadiran peserta didik • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukan tujuan pelajaran yang akan dicapai 	10 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1) <i>Observing (mengamati)</i> Peserta didik ditunjukkan gambar dan video tentang Terbentuknya Kepulauan Indonesia.</p> <p>2) <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi siswa dengan menayangkan video agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3) <i>Associating (menalar)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik ditugaskan untuk membaca buku teks mengenai Terbentuknya Kepulauan Indonesia. - Guru menjelaskan mengenai teori terbentuknya bumi sampai pembagian zaman menurut geologi <p>4) <i>Experimenting (mencoba)</i> Siswa diminta untuk menjelaskan ciri-ciri zaman azoikum, paleozoikum, mesozoikum, neozoikum</p> <p>Konfirmasi</p> <p>5) <i>Networking (membuat jejaring)</i> Peserta didik membuat analisis secara singkat dalam bentuk tulisan mengenai materi terbentuknya kepulauan indonesia</p>	65 menit

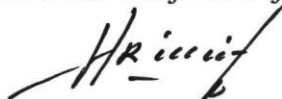
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Terbentuknya Kepulauan Indonesia • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, peserta didik dapat di tanyakan tentang nilai nilai apa saja yang di dapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam 	15 Menit
---------	--	----------

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

- Teknik : Test dan Non Test
- Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah



(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Penelitian Manusia Purba di Sangiran dan Trinil
Pertemuan ke-	: 3
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari – hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menyebutkan dan menjelaskan jenis manusia purba yang pernah hidup di zaman pra aksara

- Menunjukkan letak Sangiran dan Trinil pada peta
- Menyebutkan dan menjelaskan penggolongan manusia *Homo Sapiens*
- Menganalisis Sangiran sebagai pusat perkembangan manusia purba
- Menganalisis beberapa temuan fosil di Sangiran
- Menganalisis beberapa temuan fosil di Trinil

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa di harapkan mampu :

1. Menunjukkan nilai-nilai syukur dan sikap tanggung jawab pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
2. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
3. Menyebutkan dan menjelaskan jenis manusia purba yang pernah hidup di zaman pra aksara
4. Menunjukkan letak Sangiran dan Trinil pada peta
5. Menggolongan manusia *Homo Sapiens*
6. Mengetahui Sangiran sebagai pusat perkembangan manusia purba
7. Mendapatkan informasi mengenai fosil di Sangiran dan Trinil

E. Materi Pembelajaran

1. Sangiran sebagai pusat perkembangan manusia purba
2. Beberapa temuan fosil di Sangiran
3. Beberapa temuan fosil di Trinil
4. Jenis manusia purba yang pernah hidup di zaman pra aksara
5. Penggolongan manusia *Homo Sapiens*

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab, diskusi

Strategi pembelajaran : Kooperatif

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah – Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai. • Sebagai apersepsi, salah satu siswa diminta untuk menunjukkan letak Sangiran dan Trinil pada peta. 	10 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1. Observing (mengamati) Siswa ditunjukan gambar museum Sangiran dan museum Trinil serta manusia purba yang ditemukan di Sangiran dan Trinil</p> <p>2. Questioning (menanyakan) Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3. Associating (menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik di bagi menjadi 6 kelompok (I, II, III, IV, V, VI) - Selanjutnya, Kelompok I, III, dan IV di tugaskan untuk melakukan kaian tentang kegiatan penelitian manusia purba di Sangiran , dan kelompok II, IV, dan VI di tugaskan untuk melakukan kajian tentang kegiatan penelitian di Trinil <p>4. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap peseta didik mencatat hasil diskusi kelompok - Setelah kira kira 20 menit diskusi kelompok di akhiri, kemudian guru memanggil salah satu nomor peserta didik, nomor yang dipanggil diminta untuk mempersentasikan hasil kerja sama mereka. <p>Konfirmasi</p> <p>5. Networking (membuat jejaring) Pada saat satu kelompok persentasi, kelompok lain</p>	70 menit

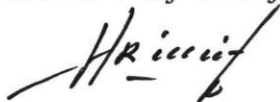
	dapat mengajukan pertanyaan atau memberi masukan dan sebagainya.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Penelitian Manusia Purba di Sangiran dan Trinil • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, peserta didik dapat di tanyakan tentang nilai nilai apa saja yang di dapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam 	10 Menit

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

- Teknik : Test dan Non Test
- Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah



(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Klasifikasi Manusia Purba zaman pra aksara
Pertemuan ke-	: 4
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan *faktual, konseptual, prosedural* dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari – hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara
- 3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya pra aksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan
- 4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya dalam bentuk tertulis

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menyebutkan tiga jenis manusia pra aksara (Meganthropus, Pithecanthropus, dan homo)
- Menyebutkan tempat ditemukanya jenis manusia purba
- Membuktikan fakta – fakta masa pra aksara di kepulauan Indonesia
- Menganalisis jenis dan ciri–ciri manusia pra aksara
- Menganalisis hasil-hasil kebudayaan batu zaman pra aksara

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa di harapkan mampu :

1. Menunjukkan nilai – nilai syukur dan sikap tanggung jawab pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
2. Mengetahui jenis-jenis manusia pra aksara
3. Menyebutkan tempat ditemukanya jenis manusia purba
4. Membuktikan fakta – fakta masa pra aksara di kepulauan Indonesia
5. Menganalisis jenis dan ciri–ciri manusia pra aksara
6. Menganalisis hasil-hasil kebudayaan batu zaman pra aksara

E. Materi Pembelajaran

1. Jenis – Jenis manusia pra aksara
2. Tempat di temukannya Jenis manusia purba
3. Arti penting pembelajaran sejarah masa pra aksara
4. Fakta – fakta masa pra aksara di kepulauan Indonesia

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab

Strategi pembelajaran : Inquiry

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta :
Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai. 	10 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1. <i>Observing (mengamati)</i> Siswa ditunjukan gambar manusia purba jenis Meganthropus, Pithecanthropus, dan jenis homo</p> <p>2. <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3. <i>Associating (menalar)</i> Guru menugaskan kepada setiap siswa untuk melakukan kajian tentang jenis manusia pra aksara, bagaimana karakter dan cirri masing – masing jenis, kemudian mengklasifikasikannya. Sumber berasal dari buku pelajaran dan buku buku lain sebagai penunjang.</p> <p>4. <i>Experimenting (mencoba)</i> Guru menunjuk salah satu siswa untuk menjelaskan ciri-ciri manusia purba jenis Meganthropus, Pithecanthropus, dan jenis homo</p> <p>Konfirmasi</p> <p>5. <i>Networking (membuat jejaring)</i> Guru meminta siswa untuk membuat tabel ciri-ciri manusia purba jenis Meganthropus, Pithecanthropus, dan jenis homo</p>	70 menit

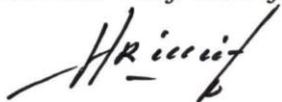
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi / kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Klasifikasi Manusia Purba zaman pra aksara • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit
---------	--	----------

I. Penilaian Hasil pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah



(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Teknologi bebatuan sampai zaman Megalitikum dan zaman logam
Pertemuan ke-	: 5
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan *faktual, konseptual, prosedural* dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari – hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 2.3. Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara
- 3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya pra aksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan

- 4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya dalam bentuk tertulis

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menunjukkan hasil budaya pra aksara yang sekarang masih di temukan di lingkungannya
- Menyebutkan pembabakan waktu zaman teknologi bebatuan dan zaman logam
- Membuktikan hasil-hasil kebudayaan batu dan logam pada zaman pra aksara
- Menganalisis perkembangan teknologi bebatuan dari zaman paleolitikum sampai zaman megalitikum dan zaman logam

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa di harapkan mampu :

1. Menunjukkan nilai – nilai syukur dan sikap peduli pada ciptaan Tuhan YME berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
2. Menyebutkan pembabakan waktu zaman teknologi bebatuan dan zaman logam
3. Membuktikan hasil-hasil kebudayaan batu dan logam pada zaman pra aksara
4. Menganalisis perkembangan teknologi bebatuan dari zaman paleolitikum sampai zaman megalitikum dan zaman logam

E. Materi Pembelajaran

1. Pembabakan zaman batu dan logam
2. Hasil kebudayaan zaman paleolitikum sampai zaman megalitikum dan zaman logam
3. Perkembangan kebudayaan dan teknologi bebatuan dari zaman paleolitikum sampai zaman mesolitikum dan zaman logam

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab, diskusi

Strategi pembelajaran : kooperatif

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai 	10 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1. Observing (mengamati) Siswa ditunjukan gambar hasil-hasil kebudayaan Teknologi bebatuan sampai zaman Megalitikum dan zaman logam</p> <p>2. Questioning (menanyakan) Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3. Associating (menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik di bagi menjadi 6 kelompok - Kelompok I mendiskusikan tentang perkembangan kebudayaan atau teknologi bebatuan zaman paleolitikum dengan kebudayaan Pacitan, kelompok II mendiskusikan tentang zaman paleolitikum dengan kebudayaan Ngandong, kelompok III mendiskusikan tentang zaman mesolitikum, kelompok IV mendiskusikan tentang zaman neolitikum, kelompok V mendiskusikan tentang megalitikum, kelompok VI mendiskusikan tentang zaman logam <p>4. Experimenting (mencoba)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap peserta didik mencatat hasil diskusi kelompok - Setelah kira kira 20 menit diskusi kelompok di akhiri, kemudian guru memanggil salah satu nomor peserta didik, nomor yang dipanggil diminta untuk mempersentasikan hasil kerja sama mereka. 	70 menit

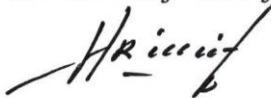
	<p>Konfirmasi</p> <p>5. <i>Networking (membuat jejaring)</i></p> <p>Pada saat satu kelompok persentasi, kelompok lain dapat mengajukan pertanyaan atau memberi masukan dan sebagainya.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi / kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Teknologi bebatuan sampai zaman Megalitikum dan zaman logam • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit

I. Penilaian Hasil pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah



(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Pola hunian masyarakat dan mengenal api
Pertemuan ke-	: 6
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya.
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antarumat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggungjawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa praaksara, Hindhu Budha dan Islam
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara
- 3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.

- 4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan pola hunian manusia praaksara
- Menjelaskan berbagai manfaat api bagi manusia zaman pra aksara
- Menganalisis keterkaitan antara pola hunian dengan mata pencaharian manusia praaksara
- Menganalisis proses penemuan api oleh manusia pra aksara

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap peninggalan hasil budaya praaksara di Indonesia.
2. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
3. Memahami pola hunian manusia praaksara
4. Mengetahui keterkaitan antara pola hunian dengan mata pencaharian manusia praaksara
5. Mengetahui proses penemuan api oleh manusia praaksara;

E. Materi Pembelajaran

- 1) Pola Hunian masyarakat praaksara
- 2) Keterkaitan antara pola hunian dengan mata pencaharian manusia praaksara
- 3) Proses penemuan api masyarakat pra aksara
- 4) Berbagai manfaat api bagi manusia zaman pra aksara

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab

Strategi pembelajaran : Inquiry

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai 	10 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1. Observing (mengamati) Siswa ditunjukan gambar gua-gua, pinggir sungai, dan tepi pantai sebagai tempat hunian manusia pra aksara serta gambar pola hunian manusia masa kini.</p> <p>2. Questioning (menanyakan) Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3. Associating (menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik di jelaskan tentang pola hunian manusia pra aksara. Pada mulanya mereka tinggal di tempat terbuka yaitu di tepi sungai. Peserta didik juga di jelaskan mengapa mereka banyak tinggal di tepi sungai. Kaitannya di tempat terbuka ini juga ada yang tinggal di tepi pantai. Selain itu peserta didik juga di jelaskan manusia purba yang pertama kali mengenal api dan manfaatnya api. <p>4. Experimenting (mencoba) Siswa diminta untuk mengerjakan LKS (lembar kerja siswa) terkait materi pola hunian manusia purba dan mengenal api</p> <p>Konfirmasi</p> <p>5. Networking (membuat jejaring) Guru menunjuk salah satu siswa untuk membacakan hasil jawaban LKS yang telah dikerjakan, siswa lain boleh memberi masukan atau pendapat</p>	70 menit

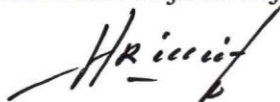
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi / kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Pola hunian masyarakat pra aksara dan mengenal api • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit
---------	--	----------

I. Penilaian Hasil pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah



(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMA Negeri 88 Jakarta
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Corak Kehidupan dan Sistem Kepercayaan Masyarakat Pra aksara
Pertemuan ke-	: 7
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya.
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antarumat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggungjawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa praaksara, Hindu Budha dan Islam
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara
- 3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat

- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.
- 4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan corak manusia praaksara
- Menyebutkan corak kehidupan masyarakat pra aksara
- Menganalisis sistem kepercayaan masyarakat pra aksara
- Menganalisis corak kehidupan masa berburu dan meramu, bercocok tanam dan perundagian

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

- o Mengetahui corak manusia praaksara
- o Mengetahui sistem kepercayaan masyarakat pra aksara
- o Memahami corak kehidupan masa berburu dan meramu, bercocok tanam dan perundagian
- o Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia

E. Materi Pembelajaran

1. Corak kehidupan masyarakat pra aksara masa berburu dan meramu
2. Corak kehidupan masyarakat pra aksara masa bercocok tanam dan perundagian
3. Sistem kepercayaan masyarakat pra aksara

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab

Strategi pembelajaran : Inquiry

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

H.Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai 	10 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1. Observing (mengamati) Siswa ditunjukan gambar mengenai corak kehidupan dan sistem kepercayaan masyarakat pra aksara.</p> <p>2. Questioning (menanyakan) Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3. Associating (menalar) Peserta didik di jelaskan secara singkat tentang pola hidup meramu dan mengumpulkan makanan serta pola bercocok tanam. Peserta didik dapat di perlihatkan media gambar atau foto manusia purba meramu makanan, gambar atau foto contoh bercocok tanam dan gambar atau foto contoh perundagian. Selain itu guru juga menjelaskan tentang sistem kepercayaan manusia pra aksara</p> <p>4. Experimenting (mencoba) Peserta didik ditugaskan untuk mencari ciri-ciri masa berburu, bercocok tanam dan perundagian</p> <p>Konfirmasi</p> <p>5. Networking (membuat jejaring) Guru menunjuk salah satu siswa untuk membacakan hasil yang telah dikerjakan, siswa lain boleh memberi masukan atau pendapat</p>	70 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi / kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Corak Kehidupan dan Sistem Kepercayaan Masyarakat Pra aksara • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit
---------	--	----------

I. Penilaian Hasil pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah

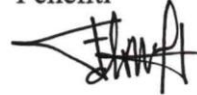


(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA	: SMAN 88 JAKARTA
Kelas/Semester	: X / I
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia (wajib)
Topik	: Asal-Usul Penyebaran Ras Nenek Moyang di Indonesia
Pertemuan ke-	: 8
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antarumat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggungjawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa praaksara, Hindhu Budha dan Islam.
- 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara
- 3.3 Menganalisis asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid).
- 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.
- 4.3 Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto Melayu, Deutero Melayu, dan Melanesoid) dalam bentuk tulisan.

4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan asal usul daerah nenek moyang bangsa Indonesia
- Menyebutkan suku suku keturunan dari rumpun bangsa proto melayu dan deutro melayu yang tersebar di wilayah nusantara
- Menganalisis keterkaitan antara rumpun bangsa proto, Deutro melayu gan Melanosoid dengan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

- Menunjukkan nilai – nilai syukur pada ciptaan Tuhan Yang Maha Esa berupa peninggalan hasil budaya masa pra aksara
- Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya pra aksara di Indonesia
- Mengetahui asal usul daerah nenek moyang bangsa Indonesia
- Memahami keterkaitan antara rumpun bangsa proto, Deutro melayu gan Melanosoid dengan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia.

E. Materi Pembelajaran

- 1) Migrasi dan penyebaran ras asal usul nenek moyang bangsa Indonesia
- 2) Suku keturunan rumpun bangsa proto melayu dan deutro melayu di nusantara
- 3) Keterkaitan antara migrasi nenek moyang bangsa Indonesia dengan perkembangan budaya neolitikum

F. Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab

Strategi pembelajaran : Inquiry

H. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- **Media** : Gambar peristiwa sejarah
- **Alat** : Lap Top, Power Point, LCD dan Internet
- **Sumber Belajar** : Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X
Hapsari, Ratna . Sejarah Indonesia kelas X. Jakarta : Erlangga. 2013
Buku pendukung lainnya yang sesuai dengan materi

G. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam dan mengawali pembelajaran dengan berdoa. • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. • Mempersiapkan siswa agar siap dan nyaman dalam belajar. • Menyampaikan topik pembelajaran dan menunjukkan tujuan pelajaran yang akan tercapai 	10 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1. <i>Observing (mengamati)</i> Siswa ditunjukan gambar suku-suku keturunan dari rumpun bangsa proto melayu dan deutro melayu yang tersebar di wilayah nusantara</p> <p>2. <i>Questioning (menanyakan)</i> Guru memotivasi siswa dengan menayangkan gambar agar tumbuh pertanyaan-pertanyaan pada diri siswa.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3. <i>Associating (menalar)</i> Peserta didik di jelaskan secara singkat tentang nenek moyang manusia zaman pra aksara di Kepulauan Indonesia</p> <p>4. <i>Experimenting (mencoba)</i> Guru menunjuk salah satu siswa untuk menyebutkan ciri-ciri suku keturunan proto dan deutro melayu</p> <p>Konfirmasi</p> <p>5. <i>Networking (membuat jejaring)</i> Pada saat salah satu siswam mengemukakan pendapatnya, siswa lain boleh memberi tanggapan atau masukan.</p>	70 menit

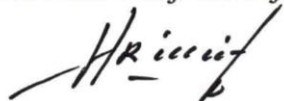
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi / kesimpulan siswa di bantu oleh guru menyimpulkan materi Asal-Usul Penyebaran Ras Nenek Moyang di Indonesia. • Sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memilih siswa secara acak dan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. • Sebelum mengakhiri pelajaran, siswa menyebutkan nilai-nilai apa saja yang didapat dari pelajaran hari ini. • Mengucapkan salam. 	10 Menit
---------	---	----------

H. Penilaian Hasil pembelajaran

1. Teknik : Test dan Non Test
2. Bentuk :
 - Test : Tertulis dan Lisan
 - Non Test : Pengamatan dan Observasi
 - Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Sejarah

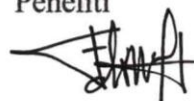


(Erim Sirait, S.Pd.)

NIP 196205081992022001

Jakarta, Agustus 2015

Peneliti



(Feny Kumalasari)

NIP4415116677

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 88 Jakarta



(Susila Hartono, M. Pd)

NIP 196707201997031004

Tabel Penilaian

1. Penilaian karakter

No	Nama	Disiplin				Jujur				Tanggung jawab				Nilai	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															

2. Penilaian keterampilan sosial

No	Nama	Bertanya dengan santun				Mengemukakan pendapat dengan percaya diri				Menjadi pendengar yang baik				Nilai	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															

3. Penilaian Diskusi

No	Nama Kelompok	Kerjasama	Kontribusi	Toleransi	Keaktifan	Jumlah Skor
1						
2						
3						

Kriteria penilaian

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80-100	Memuaskan	4
70-79	Baik	3
60-69	Cukup	2
45-59	Kurang Cukup	1

Lampiran 4. Kisi-kisi uji coba instrumen

Kisi – kisi Uji Coba Instrumen

Sekolah : SMA Negeri 88 Jakarta

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas / Semester : X MIA / I

Kompetensi Inti :

 KI.3 Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

 KI.4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar :

 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara

 3.3 Menganalisis asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid).

 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.

 4.3 Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto Melayu, Deutero Melayu, dan Melanesoid) dalam bentuk tulisan.

 4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya.

No	Materi Bahasan	Indikator Soal	No Soal	Aspek yang Diuji				Karakteristik Soal		
				C1	C2	C3	C4	M	SD	SK
1	Indonesia Zaman Pra aksara: Awal kehidupan Manusia Indonesia	Menyebutkan contoh lain selain istilah pra aksara	1	√					√	
		Mengidentifikasi cara hidup manusia purba yang belum mengenal tulisan	2	√				√		

		Menjelaskan zaman ketika manusia purba belum mengenal tulisan	3		√			√		
		mencontohkan praktik pewarisan masyarakat yang belum mengenal tulisan	4		√				√	
		Menentukan batas antara zaman Pra Aksara dengan zaman aksara	5			√			√	
		Menganalisis eksistensi manusia purba	6				√		√	
		Menganalisis istilah jaman pra aksara lebih tepat daripada jaman pra aksara	7				√		√	
2	Terbentuknya Kepulauan Indonesia	Menyebutkan dataran di wilayah Indonesia	8	√					√	
		Menyebutkan perbedaan pokok antara zaman Azoikum dan masa-masa lainnya	9	√					√	
		Menyebutkan nama lain dari zaman mesozoikum	10	√					√	
		Menyebutkan teori yang dikemukakan oleh A.R. wallace	11	√					√	
		menunjukkan ciri-ciri zaman mesozoikum	12	√					√	

		Menjelaskan ciri-ciri zaman Paleozoikum	13		√				√	
		Mengurutkan pembagian zaman menurut geologi	14			√				√
		Menentukan nama lain dari zaman primer	15			√			√	
		Menentukan dua samudera yang mengapit kepulauan Indonesia	16			√		√		
		Menentukan ciri-ciri zaman azoikum	17			√			√	
		Menganalisis salah satu teori terbentuknya bumi	18				√		√	
		Menganalisis ciri-ciri di zaman Neozoikum	19				√			√
		Menganalisis Terjadinya kepunahan massal dinosaurus	20				√			√
3.	Mengenal Manusia Purba	Menyebutkan penemu Sangiran pertama kali	21	√				√		
		Menyebutkan manusia purba yang di temukan di wilayah Trinil	22	√					√	
		Menjelaskan Sangiran sebagai pusat perkembangan manusia purba	23	√					√	

		Menganalisi jenis manusia purba yang ditemukan oleh Ugene Dubois di Trinil	24				√		√	
4	Klasifikasi manusia purba pada zaman praaksara	Menyebutkan manusia purba yang paling primitif	25	√					√	
		Menjelaskan pengertian dari fosil	26		√				√	
		Menentukan ciri-ciri Pithecanthropus erectus	27			√			√	
		Menentukan ciri-ciri homo sapiens	28			√			√	
		Menganalisis Fosil temuan pertama yang menjadi pangkal penyelidikan zaman pra-aksara	29				√		√	
5.	Teknologi bebatuan sampai zaman Megalitikum dan zaman logam	Menunjukkan gambar peninggalan budaya pra aksara yang digunakan untuk bercocok tanam	30	√					√	
		Menyebutkan hasil - hasil kebudayaan zaman paleolitikum	31	√					√	
		Menjelaskan fungsi dolmen	32		√				√	
		Mejelaskan alat-alat yang digunakan pada Zaman Paleolithikum	33		√			√		

		Menjelaskan fungsi menhir	34		√					√
		Mengurutkan pembagian zaman batu dan zaman logam	35			√			√	
		Menganalisis hasil kebudayaan jaman batu neolitikum	36				√		√	
6	Pola hunian masyarakat pra aksara	Menyebutkan nama lain dari sampah dapur	37	√				√		
		Menganalisis manusia purba lebih memilih tinggal di goa	38				√		√	
		Menganalisis pola hunian manusia pra aksara yang masih berpindah-pindah	39				√		√	
		Menemukan pengertian nomaden	40				√			√
		Menganalisis untuk menjaga peninggalan budaya praaksara	41				√		√	
7	Mengenal api	Menyebutkan manusia purba yang pertama kali menemukan api	42	√					√	
		Menunjukkan gambar manusia purba memanfaatkan api	43	√				√		
		Menjelaskan manusia purba sudah mulai dapat memanfaatkan api	44		√			√		

8	Corak kehidupan dan sistem kepercayaan manusia pra aksara	Menjelaskan kehidupan manusia yang mulai menetap	45		√				√	
		Menjelaskan sistem kepercayaan dinamisme	46		√			√		
		Menjelaskan corak kehidupan di masa berburu dan meramu	47		√			√		
		Menjelaskan corak kehidupan pada masa bercocok tanam	48		√			√		
		Menjelaskan sistem kepercayaan animisme	49		√				√	
		Menganalisis alasan manusia purba mulai mengenal kepercayaan	50				√	√		
9	Kedatangan Deutro dan Proto Melayu	Mengidentifikasi ciri-ciri ras mongoloid	51	√				√		
		Mengidentifikasi ciri-ciri ras kaukasoid	52	√				√		
		Mengidentifikasi ciri-ciri ras negroid	53	√					√	
		Menyebutkan suku keturunan dari ras deutro melayu	54	√				√		
		Menyebutkan istilah paparan	55	√						√
		Menyebutkan suku keturunan ras proto melayu	56	√					√	

		Menjelaskan Sahul asal mula nenek moyang dari Afrika	57		√					√
		Menentukan teori kedatangan Deutro dan Proto Melayu	58			√			√	
		Menganalisis proses migrasi yang dilakukan manusia purba	59				√			√
		Menganalisis faktor pendorong bermigrasi dan menyebarnya ras proto melayu dan deutro melayu	60				√	√		

Bobot soal : Mudah : 27%

Mudah : 16 soal

Sedang : 60 %

Sedang: 36 soal

Sukar : 13 %

Sukar : 8 soal

Total 60 soal

Lampiran 5. Kisi-kisi soal <i>pretest–posttest</i>

Kisi – kisi Soal Pretest Posttest

Sekolah : SMA Negeri 88 Jakarta

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas / Semester : X MIA / I

Kompetensi Inti :

 KI.3 Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

 KI.4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang di pelajarnya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar :

 3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara

 3.3 Menganalisis asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid).

 4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.

 4.3 Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto Melayu, Deutero Melayu, dan Melanesoid) dalam bentuk tulisan.

 4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya.

No	Materi Bahasan	Indikator Soal	No Soal	Aspek yang Diuji				Karakteristik Soal		
				C1	C2	C3	C4	M	SD	SK
1	Indonesia Zaman Pra aksara: Awal kehidupan Manusia Indonesia	Menyebutkan contoh lain selain istilah pra aksara	1	√					√	
		Mengidentifikasi cara hidup manusia purba yang belum mengenal tulisan	2	√				√		
		Menjelaskan zaman ketika manusia purba	3		√			√		

		belum mengenal tulisan								
		mencontohkan praktik pewarisan masyarakat yang belum mengenal tulisan	4		√				√	
		Menganalisis istilah jaman pra aksara lebih tepat daripada jaman pra aksara	5				√		√	
2	Terbentuknya Kepulauan Indonesia	Menyebutkan dataran di wilayah Indonesia	6	√					√	
		Menyebutkan perbedaan antara zaman Azoikum dan masa-masa lainnya	7	√					√	
		Menyebutkan nama lain dari zaman mesozoikum	8	√					√	
		menunjukkan ciri-ciri zaman mesozoikum	9	√					√	
		Menjelaskan ciri-ciri zaman Palezoikum	10		√				√	
		Mengurutkan pembagian zaman menurut geologi	11			√				√
		Menentukan ciri-ciri zaman azoikum	12			√			√	
		Menganalisis salah satu teori terbentuknya bumi	13				√		√	

		Menganalisis Terjadinya kepunahan massal dinosaurus	14				√			√
3.	Mengenal Manusia Purba	Menjelaskan Sangiran sebagai pusat perkembangan manusia purba	15	√					√	
		Menganalisis jenis manusia purba yang ditemukan oleh Ugene Dubois di Trinil	16				√		√	
4	Klasifikasi manusia purba pada zaman praaksara	Menyebutkan manusia purba yang paling primitif	17	√					√	
		Menjelaskan pengertian dari fosil	18		√				√	
		Menentukan ciri-ciri Pithecanthropus erectus	19			√			√	
		Menentukan ciri-ciri homo sapiens	20			√			√	
5.	Teknologi bebatuan sampai zaman Megalitikum dan zaman logam	Menunjukkan gambar peninggalan budaya pra aksara yang digunakan untuk bercocok tanam	21	√					√	
		Menyebutkan hasil-hasil kebudayaan zaman paleolitikum	22	√					√	
		Menjelaskan fungsi dolmen	23		√				√	

		Menjelaskan fungsi menhir	24		√					√
		Mengurutkan pembagian zaman batu dan zaman logam	25			√			√	
		Menganalisis hasil kebudayaan jaman batu neolitikum	26				√		√	
6	Pola hunian masyarakat pra aksara	Menyebutkan nama lain dari sampah dapur	26	√				√		
		Menganalisis manusia purba lebih memilih tinggal di goa	28				√		√	
		Menganalisis pola hunian manusia pra aksara yang masih berpindah-pindah	29				√		√	
7	Mengenal api	Menyebutkan manusia purba yang pertama kali menemukan api	30	√					√	
		Menjelaskan manusia purba sudah mulai dapat memanfaatkan api	31		√			√		
8	Corak kehidupan dan sistem kepercayaan manusia pra aksara	Menjelaskan kehidupan manusia yang mulai menetap	32		√				√	
		Menjelaskan sistem kepercayaan dinamisme	33		√			√		

		Menjelaskan sistem kepercayaan animisme	34		√				√	
9	Kedatangan Deutro dan Proto Melayu	Mengidentifikasi ciri-ciri ras mongoloid	35	√				√		
		Mengidentifikasi ciri-ciri ras negroid	36	√					√	
		Menyebutkan suku keturunan dari ras deutro melayu	37	√				√		
		Menyebutkan suku keturunan ras proto melayu	38	√					√	
		Menentukan teori kedatangan Deutro dan Proto Melayu	39			√			√	
		Menganalisis faktor pendorong bermigrasi dan menyebarnya ras proto melayu dan deutro melayu	40				√	√		

Bobot soal : mudah :20%

mudah : 8 soal

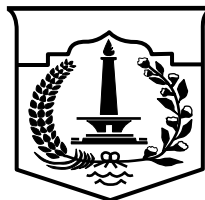
Sedang :72,5 %

sedang : 29 soal

sukar :7,5 %

sukar : 3 soal

Total 40 soal



NO SOAL :

SMA NEGERI 88 JAKARTA

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia (wajib)
Kelas/Program Studi : X
Waktu : 45 Menit

PETUNJUK UMUM

1. Tulislah nama dan no soal pada lembar jawaban yang telah tersedia
2. Jumlah soal sebanyak 40 butir. Pada setiap butir terdapat 5 pilihan jawaban.
3. Bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab.
4. Berdoa sebelum memulai mengerjakan soal.
5. Periksalah terlebih dahulu pekerjaan kamu sebelum diserahkan kepada guru
6. Naskah soal tidak boleh dikotori dan setelah selesai dikerjakan dikumpulkan kembali.

PETUNJUK KHUSUS

Berilah tanda silang (X) huruf a,b,c,d dan e pada jawaban yang paling benar.

1. Nama lain istilah praaksara adalah...
 - a. Nirleka
 - b. Zaman batu
 - c. Manusia purba
 - d. Zaman modern
 - e. Manusia purba
2. Cara manusia purba yang belum mengenal tulisan merekam dan mewariskan masalalunya adalah dengan...
 - a. Membangun prasasti
 - b. Melalui upacara-upacara ritual
 - c. Membangun tempat-tempat pemujaan
 - d. Membuat lukisan-lukisan di dinding gua
 - e. Melalui ingatan kolektif dalam bentuk tradisi lisan
3. Zaman ketika manusia purba belum mengenal tulisan dikenal sebagai zaman ...
 - a. Aksara
 - b. Sejarah
 - c. Pra aksara
 - d. Pra sejarah
 - e. Manusia purba
4. Dibawah ini yang termasuk contoh praktik pewarisan masyarakat yang belum mengenal tulisan dan masih berlangsung di Indonesia pada masa sekarang adalah ...
 - a. Tinggal di goa
 - b. Menulis di batu
 - c. Membuat api dengan batu
 - d. Tradisi bercocok tanam di sawah
 - e. Membuat lukisan-lukisan di dinding gua

5. Istilah jaman pra aksara lebih tepat daripada jaman pra sejarah karena...
 - a. Istilah jaman pra sejarah terkesan kuno
 - b. Istilah jaman pra sejarah sudah lama digunakan sehingga perlu diganti
 - c. Istilah jaman pra sejarah lebih tepat menggambarkan bagaimana bumi dapat terbentuk
 - d. Istilah jaman pra aksara lebih tepat menggambarkan kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan
 - e. Istilah jaman pra aksara lebih tepat menggambarkan kehidupan manusia setelah mengenal tulisan
6. Daratan di wilayah barat yang menghubungkan Indonesia dengan dataran Asia Tenggara disebut dengan istilah...
 - a. Selat Bali
 - b. Selat Sunda
 - c. Selat Lombok
 - d. Paparan Sahul
 - e. Paparan Sunda
7. Salah satu perbedaan pokok antara zaman Azoikum dan masa-masa lainnya adalah dalam hal ada tidaknya..
 - a. Es
 - b. Mamalia
 - c. Makhluk hidup
 - d. Mikroorganisme
 - e. Tumbuh-tumbuhan
8. Nama lain dari zaman mesozoikum adalah zaman...
 - a. Reptil
 - b. Tersier
 - c. Holosen

- d. Aluvium
- e. Diluvium

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar tersebut adalah ciri-ciri dari zaman...

- a. Azoikum
 - b. Neozoikum
 - c. Megalitikum
 - d. Paleozoikum
 - e. Mesozoikum
10. Hewan ber sel satu mulai ada pada zaman...
 - a. Azoikum
 - b. Neozoikum
 - c. Paleozoikum
 - d. Paleolitikum
 - e. Mesozoikum
 11. Perhatikan nama-nama zaman dibawah ini!
 - (1) Azoikum
 - (2) Neozoikum
 - (3) Paleozoikum
 - (4) Mesozoikum

Urutan pembagian zaman menurut geologi mulai dari zaman yang paling tua hingga muda yakni...

 - a. (1), (2), (3), (4)
 - b. (1), (3), (4), (2)
 - c. (2), (3), (4), (1)
 - d. (3), (4), (1), (2)
 - e. (4), (1), (2), (3)

12. Keadaan bumi yang masih panas adalah ciri-ciri zaman...
 - a. Azoikum
 - b. Neozoikum
 - c. Paleolitikum
 - d. Megalitikum
13. Teori yang menyatakan bahwa jagat raya awalnya dari gumpalan gas yang berputar dengan cepat, memisah dan memadat. Kemudian menjadi planet-planet dalam tata surya adalah teori...
 - a. Nebula
 - b. Big bang
 - c. Planetesimal
 - d. Bintang kembar
 - e. Pasangsurut gas
14. Terjadinya kepunahan massal dinosaurus diperkirakan karena ...
 - a. Gempa bumi raksasa
 - b. Letusan gunung berapi di habitat dinosaurus
 - c. Bumi tertutup debu akibat tumbukan meteroit
 - d. Suhu bumi sangat dingin akibat terjadinya jaman es
 - e. Tenggelamnya habitat dinosaurus akibat kenaikan permukaan laut.
15. Situs Sangiran disebut juga sebagai...
 - a. Laboratorium Hewan
 - b. Laboratorium Kesehatan
 - c. Laboratorium Tumbuhan
 - d. Laboratorium Dinosaur
 - e. Laboratorium Manusia purba
16. Jenis manusia purba yang di temukan oleh Ugene Dubois tahun 1889 di Trinil Jawa timur adalah...
 - a. homo sapiens
 - b. homo soloensis
 - c. homo wajakensis
 - d. pithecanthropus erectus
 - e. megarthropuspaleojavanicus
17. Manusia purba yang paling primitif yang pernah ada yaitu jenis...
 - a. Meganthropus
 - b. Homo Erectus
 - c. Homo Sapiens
 - d. Pithecanthropus
 - e. Manusia Modern
18. Sisa-sisa tulang-belulang manusia, hewan dan tumbuhan yang sudah membatu disebut...
 - a. Fosil
 - b. Relikui
 - c. Artefak
 - d. Peninggalan
 - e. Tulang-belulang
19. Jenis manusia purba yang di katakan sebagai “Manusia kera yang berjalan tegak” adalah. . .
 - a. Homo sapiens
 - b. Homo floriensis
 - c. Homo wajakensis
 - d. Pithecanthropus erectus
 - e. Meganthropuspaleojavanicus
20. Makhluk berikut yang paling tinggi tingkatannya yang sering di katakan sebagai “manusiabijak” adalah . . .
 - a. Homo sapiens
 - b. Pithecanthropus erectus
 - c. Pithecanthropusrobustus
 - d. Pithecanthropusmojikensis
 - e. Meganthropuspaleojavanicus

21. Perhatikan gambar berikut !



Dari gambar di atas adalah kapak...

- a. Persegi
 - b. Pendek
 - c. lonjong
 - d. Sumatera
 - e. Perimbas
22. Tradisi kapak genggam atau kapak perimbas oleh manusia pra aksara pada zaman...
- a. Azoikum
 - b. Neolitikum
 - c. Paleolitikum
 - d. Mesolitikum
 - e. Mengalitikum
23. Bangunan yang berbentuk meja batu yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan sesaji disebut...
- a. Menhir
 - b. Dolmen
 - c. Sarkofagus
 - d. Kubur batu
 - e. Punden berundak-undak
24. Fungsi menhir adalah untuk...
- a. Memanggil hujan
 - b. Meletakkan mayat
 - c. Memuja roh nenek moyang
 - d. Pengiring upacara kematian
 - e. Tempat meletakkan sesaji dalam upacara

25. Perhatikan nama-nama zaman dibawah ini!

- (1) Besi
- (2) Palaeolitikum
- (3) Mesolitikum
- (4) Neolitikum
- (5) Megalitikum
- (6) Perunggu

Urutan pembagian zaman batu dan zaman logam di Indonesia dari yang paling tua hingga muda yakni...

- a. (1), (2), (3), (4), (5), (6)
- b. (1), (3), (4), (5), (6), (2)
- c. (1), (3), (5), (6), (2), (4)
- d. (2), (3), (4), (5), (6), (1)
- e. (2), (4), (5), (6), (1), (3)

26. Hasil kebudayaan jaman batu neolitikum adalah...

- a. Kapakgenggam
- b. Mokodan dolmen
- c. Menhirdansarkofagus
- d. Kapakpendekdan chopper
- e. Kapakpersegidankapaklonjong

27. Tumpukan sampah dapur pada masa zaman Pra Aksara yang disebut...

- a. Goa
- b. Moko
- c. Menhir
- d. Abris Sous Roche
- e. Kjokkenmodinger

28. Manusia purba memilih goa sebagai tempat tinggal dengan alasan ...

- a. Sudah menjadi tradisi
- b. Agar mempermudah komunikasi
- c. Agar mudah mendapat makanan
- d. Agar tidak terjadi perang antar suku
- e. Untuk menghindari bahaya alam dan binatang buas

29. Manusia purba hidup berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain, di sebabkan ...
- Mencari tempat yang subur
 - Keadaan alam yang tidak stabil
 - Sering terjadi bencana alam manusia
 - Faktor makanan bergantung pada alam
 - Mengikuti perubahan musim yang berlalu
30. Manusia purba yang pertama kali menemukan api adalah ...
- Homo Erectus
 - Homo Sapiens
 - Pithecanthropus Erectus
 - Australopithecus Africanus
 - Meganthropus Paleojavanicus
31. Manusia purba sudah mulai dapat memanfaatkan api dengan cara...
- Menunggu halilintar
 - Menyalakan api dengan korek api
 - Menyalakan api dengan kompor gas
 - Menunggu datangnya petir yang menyambar pohon
 - Menggosok-gosokkan kayu (ranting) pohon atau batu satu sama lain hingga muncul percikan api
32. Manusia prasejarah sudah hidup menetap didukung oleh kemampuan untuk....
- berburu dan meramu
 - mengumpul alat-alat pertanian
 - membuat rumah bertiangtinggi
 - bercocok tanam disekitar tempat tinggal
 - menjinakkan binatang buas yang ditangkap
33. Kepercayaan masyarakat pra aksara yang menpercayai adanya kekuatan gaib yang dimiliki oleh sebuah benda disebut...
- Animisme
 - Dinamisme
 - Totemisme
 - Polytheisme
 - Monoteisme
34. Kepercayaan masyarakat pra aksara yang percaya kepada roh nenek moyang dinamakan...
- Animisme
 - Dinamisme
 - Totemisme
 - Polytheisme
 - Monoteisme
35. Ras yang sering di katakan sebagai ras kulit kuning adalah ras...
- Negroid
 - Weddoid
 - Kaukasoid
 - Austroloid
 - Mongoloid
36. Perhatikan ciri – ciri berikut :
- Berkulithitam
 - BerambutKeriting
 - Bibirtebal
 - Tubuhtinggikekar
- Ciri-ciri diatas termasuk dalam ras...
- Negroid
 - Weddoid
 - Kaukasoid
 - Austroloid
 - Mongoloid

37. Dibawah ini yang merupakan suku keturunan dari ras deutro melayu adalah suku...
- a. Sasak
 - b. Bugis
 - c. Batak
 - d. Dayak
 - e. Toraja
38. Berikut ini merupakan suku keturunan ras proto melayu yang membawa kebudayaan kapak persegi adalah suku...
- a. Sasak
 - b. Jawa
 - c. Sunda
 - d. Bugis
 - e. Batak
39. Teori yang menyatakan bahwa asal manusia tidak berasal dari luar melainkan dari wilayah itu sendiri, teori ini juga di dukung oleh Mohammad Yamin, adalah terori...
- a. Cina
 - b. Yunan
 - c. Afrika
 - d. Amerika
 - e. Nusantara
40. Faktor pendorong bermigrasi dan menyebarnya ras proto melayu dan deutro melayu ke Indonesia adalah...
- a. Indonesia belum berpenghuni
 - b. Telah dibangunnya terusan suez
 - c. Telah ditemukannya pesawat terbang
 - d. Terbentuknya Paparan Sunda dan Paparan Sahul
 - e. Indonesia adalah daerah yang bebas dari bencana alam

Lampiran 7. Kunci jawaban soal *pretes-posttest***KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST**

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 21. A |
| 2. D | 22. C |
| 3. C | 23. B |
| 4. D | 24. C |
| 5. D | 25. D |
| 6. E | 26. E |
| 7. C | 27. E |
| 8. A | 28. E |
| 9. E | 29. C |
| 10. C | 30. A |
| 11. B | 31. E |
| 12. A | 32. D |
| 13. B | 33. B |
| 14. C | 34. A |
| 15. E | 35. E |
| 16. D | 36. A |
| 17. A | 37. B |
| 18. A | 38. E |
| 19. B | 39. E |
| 20. A | 40. D |

Lampiran 8. Hasil Jawaban pretest posttest

Pretest kelas eksperimen

Lembar Jawaban Siswa

Nama : Putri Setya Rini

Kelas/ No. Absen : X-MIA 1 / 25

Petunjuk : Jawaban ditulis pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, E yang sesuai dengan pilihan anda.

S = 18

NO.	A	B	C	D	E
1.		X			
2.				X	
3.	X				
4.				X	
5.				X	
6.				X	
7.			X		
8.		X			
9.				X	
10.			X		
11.		X			
12.	X				
13.	X				
14.				X	
15.				X	
16.	X				
17.	X				
18.	X				
19.	X				
20.	X				

NO.	A	B	C	D	E
21.	X				
22.			X		
23.	X				
24.					X
25.					X
26.					X
27.					X
28.		X			
29.					X
30.			X		
31.				X	
32.					X
33.		X			
34.	X				
35.	X				
36.	X				
37.	X				
38.	X				
39.		X			
40.					X

NO.	A	B	C	D	E
41.					
42.					
43.					
44.					
45.					
46.					
47.					
48.					
49.					
50.					
51.					
52.					
53.					
54.					
55.					
56.					
57.					
58.					
59.					
60.					

Prosttest kelas eksperimen

92.5

Lembar Jawaban Siswa

Nama : Putri Setya Rini

Kelas/ No. Absen : X-MIA 1 / 25

Petunjuk : Jawaban ditulis pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, E yang sesuai dengan pilihan anda.

S = 3

NO.	A	B	C	D	E
1.	X				
2.				X	
3.			X		
4.					X
5.				X	
6.					X
7.			X		
8.	X				
9.					X
10.			X		
11.		X			
12.	X				
13.		X			
14.		X			
15.					X
16.				X	
17.	X				
18.	X				
19.				X	
20.	X				

NO.	A	B	C	D	E
21.	X				
22.			X		
23.		X			
24.			X		
25.				X	
26.					X
27.					X
28.					X
29.			X		
30.	X				
31.				X	
32.				X	
33.		X			
34.	X				
35.					X
36.	X				
37.		X			
38.					X
39.					X
40.				X	

NO.	A	B	C	D	E
41.					
42.					
43.					
44.					
45.					
46.					
47.					
48.					
49.					
50.					
51.					
52.					
53.					
54.					
55.					
56.					
57.					
58.					
59.					
60.					

Pretest kelas kontrol

Lembar Jawaban Siswa

52,5
=

Nama : FIRMAN ARDIANSYAH

Kelas/ No. Absen : X-MIA 2 / No. 12

Petunjuk : Jawaban ditulis pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, E yang sesuai dengan pilihan anda.

S = 19

NO.	A	B	C	D	E
1.				X	
2.				X	
3.	X				
4.				X	
5.				X	
6.					X
7.			X		
8.		X			
9.	X				
10.		X			
11.			X		
12.		X			
13.			X		
14.			X		
15.					X
16.		X			
17.			X		
18.	X				
19.	X				
20.	X				

NO.	A	B	C	D	E
21.		X			
22.			X		
23.		X			
24.	X				
25.				X	
26.			X		
27.		X			
28.				X	
29.					X
30.			X		
31.					X
32.					X
33.	X				
34.			X		
35.					X
36.	X				
37.			X		
38.	X				
39.					X
40.				X	

NO.	A	B	C	D	E
41.					
42.					
43.					
44.					
45.					
46.					
47.					
48.					
49.					
50.					
51.					
52.					
53.					
54.					
55.					
56.					
57.					
58.					
59.					
60.					

Prosttest kelas kontrol

Lembar Jawaban Siswa

80

Nama : FIRMAN ARDIANSYAH

Kelas/ No. Absen : X-MIA 2 / No. 11

Petunjuk : Jawaban ditulis pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, E yang sesuai dengan pilihan anda.

5=8

NO.	A	B	C	D	E
1.	X				
2.				X	
3.			X		
4.				X	
5.				X	
6.					X
7.			X		
8.				X	
9.					X
10.					X
11.		X			
12.	X				
13.		X			
14.				X	
15.					X
16.				X	
17.				X	
18.	X				
19.				X	
20.	X				

NO.	A	B	C	D	E
21.	X				
22.		X			
23.		X			
24.			X		
25.				X	
26.					X
27.		X			
28.					X
29.			X		
30.	X				
31.					X
32.				X	
33.		X			
34.	X				
35.					X
36.	X				
37.		X			
38.	X				
39.					X
40.	X				

NO.	A	B	C	D	E
41.					
42.					
43.					
44.					
45.					
46.					
47.					
48.					
49.					
50.					
51.					
52.					
53.					
54.					
55.					
56.					
57.					
58.					
59.					
60.					

Lampiran 9. Data Hasil Uji Coba Instrumen

139

Lampiran 10. Perhitungan Validitas Instrument

Tabel
Perhitungan Validitas Instrumen
Hasil Belajar Sejarah

No. Butir	ΣX	ΣX^2	ΣY	ΣY^2	$\Sigma X.Y$	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimp.
1	17	17	1233	44791	662	0,526	0,329	Valid
2	29	29	1233	44791	1040	0,389	0,329	Valid
3	29	29	1233	44791	1063	0,580	0,329	Valid
4	26	26	1233	44791	961	0,518	0,329	Valid
5	16	16	1233	44791	515	-0,219	0,329	Drop
6	18	18	1233	44791	546	-0,464	0,329	Drop
7	24	24	1233	44791	882	0,419	0,329	Valid
8	18	18	1233	44791	696	0,524	0,329	Valid
9	21	21	1233	44791	785	0,439	0,329	Valid
10	17	17	1233	44791	641	0,388	0,329	Valid
11	19	19	1233	44791	670	0,127	0,329	Drop
12	22	22	1233	44791	809	0,375	0,329	Valid
13	17	17	1233	44791	644	0,407	0,329	Valid
14	7	7	1233	44791	294	0,451	0,329	Valid
15	25	25	1233	44791	842	-0,102	0,329	Drop
16	35	35	1233	44791	1208	0,185	0,329	Drop
17	16	16	1233	44791	627	0,524	0,329	Valid
18	14	14	1233	44791	512	0,220	0,329	Drop
19	9	9	1233	44791	342	0,257	0,329	Drop
20	10	10	1233	44791	413	0,518	0,329	Valid
21	34	34	1233	44791	1185	0,295	0,329	Drop
22	25	25	1233	44791	849	-0,052	0,329	Drop
23	25	25	1233	44791	921	0,463	0,329	Valid
24	27	27	1233	44791	993	0,519	0,329	Valid
25	15	15	1233	44791	572	0,389	0,329	Valid
26	16	16	1233	44791	627	0,524	0,329	Valid
27	15	15	1233	44791	597	0,556	0,329	Valid
28	21	21	1233	44791	780	0,406	0,329	Valid
29	20	20	1233	44791	722	0,245	0,329	Drop
30	14	14	1233	44791	545	0,443	0,329	Valid
31	23	23	1233	44791	851	0,434	0,329	Valid
32	13	13	1233	44791	507	0,423	0,329	Valid
33	29	29	1233	44791	994	0,006	0,329	Drop

34	5	5	1233	44791	145	-0,250	0,329	Drop
35	19	19	1233	44791	738	0,576	0,329	Valid
36	16	16	1233	44791	608	0,398	0,329	Valid
37	31	31	1233	44791	1116	0,517	0,329	Valid
38	18	18	1233	44791	673	0,372	0,329	Valid
39	19	19	1233	44791	688	0,246	0,329	Drop
40	5	5	1233	44791	182	0,102	0,329	Drop
41	25	25	1233	44791	892	0,256	0,329	Drop
42	22	22	1233	44791	819	0,443	0,329	Valid
43	29	29	1233	44791	997	0,031	0,329	Drop
44	29	29	1233	44791	1047	0,447	0,329	Valid
45	18	18	1233	44791	683	0,438	0,329	Valid
46	30	30	1233	44791	1087	0,526	0,329	Valid
47	28	28	1233	44791	983	0,190	0,329	Drop
48	35	35	1233	44791	1207	0,165	0,329	Drop
49	17	17	1233	44791	664	0,539	0,329	Valid
50	28	28	1233	44791	978	0,151	0,329	Drop
51	32	32	1233	44791	1142	0,482	0,329	Valid
52	33	33	1233	44791	1136	0,069	0,329	Drop
53	23	23	1233	44791	856	0,468	0,329	Valid
54	28	28	1233	44791	1014	0,436	0,329	Valid
55	7	7	1233	44791	257	0,144	0,329	Drop
56	12	12	1233	44791	475	0,447	0,329	Valid
57	7	7	1233	44791	230	-0,081	0,329	Drop
58	17	17	1233	44791	662	0,526	0,329	Valid
59	3	3	1233	44791	108	0,063	0,329	Drop
60	31	31	1233	44791	1109	0,450	0,329	Valid

Lampiran 11. Data Hasil Uji Coba Instrumen Hasil Belajar Soal Nomor 1
--

Tabel

Data Hasil Uji Coba Instrumen Hasil Belajar Soal Nomor 1

NO	X	Y	X²	Y²	XY
1	0	22	0	484	0
2	1	38	1	1444	38
3	0	18	0	324	0
4	0	40	0	1600	0
5	1	46	1	2116	46
6	0	30	0	900	0
7	1	43	1	1849	43
8	1	22	1	484	22
9	0	26	0	676	0
10	0	31	0	961	0
11	1	45	1	2025	45
12	0	26	0	676	0
13	1	44	1	1936	44
14	1	36	1	1296	36
15	0	34	0	1156	0
16	0	29	0	841	0
17	1	50	1	2500	50
18	0	32	0	1024	0
19	0	37	0	1369	0
20	1	26	1	676	26
21	1	37	1	1369	37
22	0	43	0	1849	0
23	0	27	0	729	0
24	1	40	1	1600	40
25	0	25	0	625	0
26	1	49	1	2401	49
27	1	35	1	1225	35
28	1	38	1	1444	38
29	0	27	0	729	0
30	0	28	0	784	0
31	1	22	1	484	22
32	0	32	0	1024	0
33	1	45	1	2025	45
34	1	46	1	2116	46
35	0	33	0	1089	0
36	0	31	0	961	0
Jumlah	17	1233	17	44791	662

Diketahui :							
n	36						
ΣX	17						
ΣY	1233						
ΣX^2	17						
ΣY^2	44791						
ΣXY	662						
Rumus Pearson :							
$r = \frac{n \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{n \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$							
$= \frac{[36 \quad 662] - [17 \quad 1233]}{\sqrt{\{[36 \quad 17] - [17]\}^2 \{[36 \quad 44791] - [1233]\}^2}}$							
$= \frac{[23832 \quad - \quad 20961]}{\sqrt{[612 \quad - \quad 289] \quad [1612476 \quad - \quad 1520289]}}$							
$= \frac{2871}{\sqrt{323 \quad 92187}}$							
$= \frac{2871}{5456,78}$							
$= 0,526$							

Dari data tersebut diperoleh $r_{hitung} = 0,526$ sedangkan r_{tabel} untuk $n = 36$ dan $\alpha = 0,05$ adalah $0,329$ berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$, berarti data tersebut **valid**.

Perhitungan Reliabilitas Variabel Hasil Belajar Sejarah

No.	Butir Soal																																								Gjl	Gnp	Jml		
Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40					
1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	6	7	13		
2	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	14	11	25		
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3	5	8		
4	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	16	28	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	19	36	
6	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	9	10	19	
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	15	33	
8	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	6	6	12	
9	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	8	6	14	
10	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	9	10	19	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	36	
12	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	7	13	
13	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	15	31	
14	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	12	10	22		
15	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	12	11	23
16	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	7	11	18	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	19	37		
18	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11	12	23	
19	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	13	12	25	
20	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	10	5	15	
21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	17	10	27		
22	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	17	32	
23	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	9	7	16	
24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	15	13	28	
25	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	5	8	13	
26	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	18	38		
27	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	10	11	21		
28	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	13	11	24		
29	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	11	7	18		
30	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	8	9	17
31	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	5	6	11	
32	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	11	11	22		
33	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	18	32	
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	14	33	
35	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	11	10	21		
36	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	9	11	20			
ΣX	17	29	29	26	24	18	21	17	22	17	7	16	10	34	25	27	15	16	15	21	14	23	13	5	19	16	31	18	19	22	29	18	30	17	32	23	28	12	17	31	417	406	823		

Lampiran 13. Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Instrumen
--

Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Instrumen
Hasil Belajar Sejarah

No Siswa	Ganjil (X)	Genap (Y)	X ²	Y ²	XY
1	6	7	36	49	42
2	14	11	196	121	154
3	3	5	9	25	15
4	12	16	144	256	192
5	17	19	289	361	323
6	9	10	81	100	90
7	18	15	324	225	270
8	6	6	36	36	36
9	8	6	64	36	48
10	9	10	81	100	90
11	18	18	324	324	324
12	6	7	36	49	42
13	16	15	256	225	240
14	12	10	144	100	120
15	12	11	144	121	132
16	7	11	49	121	77
17	18	19	324	361	342
18	11	12	121	144	132
19	13	12	169	144	156
20	10	5	100	25	50
21	17	10	289	100	170
22	15	17	225	289	255
23	9	7	81	49	63
24	15	13	225	169	195
25	5	8	25	64	40
26	20	18	400	324	360
27	10	11	100	121	110
28	13	11	169	121	143
29	11	7	121	49	77
30	8	9	64	81	72
31	5	6	25	36	30
32	11	11	121	121	121
33	14	18	196	324	252
34	19	14	361	196	266
35	11	10	121	100	110
36	9	11	81	121	99
Jumlah	417	406	5531	5188	5238

Diketahui :									
n	:	36							
ΣX	:	417							
ΣY	:	406							
ΣX^2	:	5531							
ΣY^2	:	5188							
ΣXY	:	5238							
Rumus Pearson :									
$r = \frac{n \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{n \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$									
$= \frac{[36 \cdot 5238] - [417 \cdot 406]}{\sqrt{\{[36 \cdot 5531] - [417]^2\} \{[36 \cdot 5188] - [406]^2\}}}$									
$= \frac{[188568 - 169302]}{\sqrt{[199116 - 173889] [186768 - 164836]}}$									
$= \frac{19266}{\sqrt{25227 \cdot 21932}}$									
$= \frac{19266}{23521,87}$									
$= 0,819$									
berdasarkan dari hasil koefisien korelasi antara ganjil genap ditentukan uji reliabilitas dengan uji split half yaitu :									
$r = \frac{2(r_{1/2 \cdot 1/2})}{1 + r_{1/2 \cdot 1/2}}$				Kesimpulan					
$= \frac{2 \times 0,819}{1 + 0,819}$				Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa r_{ii} termasuk dalam kategori (0,800 - 1,000). Maka instrumen memiliki reliabilitas yang sangat tinggi					
$= \frac{1,638}{1,819}$				Tabel Interpretasi					
$= 0,901$				Besarnya nilai r		Interpretasi			
				0,800 - 1,000		Sangat tinggi			
				0,600 - 0,799		Tinggi			
				0,400 - 0,599		Cukup			
				0,200 - 0,399		Rendah			

Lampiran 14. Upper & Lower Variabel Hasil Belajar Seiarrah

147

Lampiran 15. Nilai Tingkat Kesukaran dan Daya
--

Nilai Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda

Tingkat Kesukaran					Daya Pembeda								
No.	n	Skor	Tingkat	Ket.	Upper	Nu	Lower	NI	Du	DI	D	Daya	Ket.
Item			Kesukaran									Pembeda	
1	36	17	0,47	Sedang	14	18	3	18	0,78	0,17	0,61	Baik	Digunakan
2	36	29	0,81	Mudah	17	18	12	18	0,94	0,67	0,28	Sedang	Digunakan
3	36	29	0,81	Mudah	17	18	12	18	0,94	0,67	0,28	Sedang	Digunakan
4	36	26	0,72	Sedang	16	18	10	18	0,89	0,56	0,33	Sedang	Digunakan
5	36	16	0,44	Sedang	9	18	7	18	0,50	0,39	0,11	Rendah	Tidak Digunakan
6	36	18	0,50	Sedang	6	18	12	18	0,33	0,67	-0,33	Rendah	Tidak Digunakan
7	36	24	0,67	Sedang	14	18	10	18	0,78	0,56	0,22	Sedang	Digunakan
8	36	18	0,50	Sedang	13	18	5	18	0,72	0,28	0,44	Sedang	Digunakan
9	36	21	0,58	Sedang	14	18	7	18	0,78	0,39	0,39	Sedang	Digunakan
10	36	17	0,47	Sedang	11	18	6	18	0,61	0,33	0,28	Sedang	Digunakan
11	36	19	0,53	Sedang	9	18	10	18	0,50	0,56	-0,06	Rendah	Tidak Digunakan
12	36	22	0,61	Sedang	13	18	9	18	0,72	0,50	0,22	Sedang	Digunakan
13	36	17	0,47	Sedang	11	18	6	18	0,61	0,33	0,28	Sedang	Digunakan
14	36	7	0,19	Sukar	7	18	0	18	0,39	0,00	0,39	Sedang	Digunakan
15	36	25	0,69	Sedang	12	18	13	18	0,67	0,72	-0,06	Rendah	Tidak Digunakan
16	36	35	0,97	Mudah	18	18	17	18	1,00	0,94	0,06	Rendah	Tidak Digunakan
17	36	16	0,44	Sedang	11	18	5	18	0,61	0,28	0,33	Sedang	Digunakan
18	36	14	0,39	Sedang	8	18	5	18	0,44	0,28	0,17	Rendah	Direvisi
19	36	9	0,25	Sukar	6	18	3	18	0,33	0,17	0,17	Rendah	Tidak Digunakan
20	36	10	0,28	Sukar	9	18	1	18	0,50	0,06	0,44	Sedang	Digunakan
21	36	34	0,94	Mudah	18	18	16	18	1,00	0,89	0,11	Rendah	Tidak Digunakan
22	36	25	0,69	Sedang	10	18	15	18	0,56	0,83	-0,28	Rendah	Tidak Digunakan
23	36	25	0,69	Sedang	17	18	8	18	0,94	0,44	0,50	Sedang	Digunakan
24	36	27	0,75	Sedang	18	18	9	18	1,00	0,50	0,50	Sedang	Digunakan
25	36	15	0,42	Sedang	10	18	5	18	0,56	0,28	0,28	Sedang	Digunakan
26	36	16	0,44	Sedang	11	18	5	18	0,61	0,28	0,33	Sedang	Digunakan
27	36	15	0,42	Sedang	11	18	4	18	0,61	0,22	0,39	Sedang	Digunakan
28	36	21	0,58	Sedang	13	18	8	18	0,72	0,44	0,28	Sedang	Digunakan
29	36	20	0,56	Sedang	11	18	9	18	0,61	0,50	0,11	Rendah	Tidak Digunakan
30	36	14	0,39	Sedang	11	18	3	18	0,61	0,17	0,44	Sedang	Digunakan
31	36	23	0,64	Sedang	14	18	9	18	0,78	0,50	0,28	Sedang	Digunakan
32	36	13	0,36	Sedang	10	18	3	18	0,56	0,17	0,39	Sedang	Digunakan
33	36	29	0,81	Mudah	16	18	13	18	0,89	0,72	0,17	Rendah	Tidak Digunakan
34	36	5	0,14	Sukar	5	18	3	18	0,28	0,17	0,11	Rendah	Direvisi
35	36	19	0,53	Sedang	14	18	5	18	0,78	0,28	0,50	Sedang	Digunakan
36	36	16	0,44	Sedang	11	18	5	18	0,61	0,28	0,33	Sedang	Digunakan
37	36	31	0,86	Mudah	18	18	13	18	1,00	0,72	0,28	Sedang	Digunakan
38	36	18	0,50	Sedang	12	18	6	18	0,67	0,33	0,33	Sedang	Digunakan
39	36	19	0,53	Sedang	12	18	7	18	0,67	0,39	0,28	Sedang	Direvisi
40	36	5	0,14	Sukar	4	18	1	18	0,22	0,06	0,17	Rendah	Tidak Digunakan

41	36	25	0,69	Sedang	14	18	11	18	0,78	0,61	0,17	Rendah	Tidak Digunakan
42	36	22	0,61	Sedang	15	18	7	18	0,83	0,39	0,44	Sedang	Digunakan
43	36	29	0,81	Mudah	16	18	13	18	0,89	0,72	0,17	Rendah	Tidak Digunakan
44	36	29	0,81	Mudah	17	18	12	18	0,94	0,67	0,28	Sedang	Digunakan
45	36	18	0,50	Sedang	11	18	7	18	0,61	0,39	0,22	Sedang	Digunakan
46	36	30	0,83	Mudah	18	18	12	18	1,00	0,67	0,33	Sedang	Digunakan
47	36	28	0,78	Mudah	14	18	12	18	0,78	0,67	0,11	Rendah	Tidak Digunakan
48	36	35	0,97	Mudah	18	18	17	18	1,00	0,94	0,06	Rendah	Tidak Digunakan
49	36	17	0,47	Sedang	13	18	4	18	0,72	0,22	0,50	Sedang	Digunakan
50	36	28	0,78	Mudah	15	18	13	18	0,83	0,72	0,11	Rendah	Tidak Digunakan
51	36	32	0,89	Mudah	18	18	14	18	1,00	0,78	0,22	Sedang	Digunakan
52	36	33	0,92	Mudah	17	18	16	18	0,94	0,89	0,06	Rendah	Tidak Digunakan
53	36	23	0,64	Sedang	15	18	8	18	0,83	0,44	0,39	Sedang	Digunakan
54	36	28	0,78	Mudah	16	18	12	18	0,89	0,67	0,22	Sedang	Digunakan
55	36	7	0,19	Sukar	4	18	3	18	0,22	0,17	0,06	Rendah	Tidak Digunakan
56	36	12	0,33	Sedang	8	18	4	18	0,44	0,22	0,22	Sedang	Digunakan
57	36	7	0,19	Sukar	4	18	3	18	0,22	0,17	0,06	Rendah	Tidak Digunakan
58	36	17	0,47	Sedang	13	18	4	18	0,72	0,22	0,50	Sedang	Digunakan
59	36	3	0,08	Sukar	1	18	2	18	0,06	0,11	-0,06	Rendah	Tidak Digunakan
60	36	31	0,86	Mudah	18	18	13	18	1,00	0,72	0,28	Sedang	Digunakan

Lampiran 16. Perhitungan Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda
Perhitungan Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal
1. Kriteria Analisis
a. Taraf Kesukaran

0,00 - 0,30 : sulit
 0,31 - 0,70 : sedang
 0,70 - 1,0 : mudah

b. Daya Pembeda

0,00 - 0,20 : kurang
 0,20 - 0,40 : sedang
 0,40 - 0,70 : baik
 0,71 - 1,00 : baik sekali

2. Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda soal No. 1

Diketahui:

Jumlah siswa menjawab benar (B)	= 17
Jumlah siswa (J_s)	= 36
Jumlah kelompok atas yang menjawab benar (B_a)	= 14
Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar (B_b)	= 3
Jumlah siswa kelompok atas (J_a)	= 18
Jumlah siswa kelompok bawah (J_b)	= 18

Ditanyakan :

Taraf Kesukaran (P)

Taraf Pembeda (D)

Dijawab :

Taraf Kesukaran

$$P = \frac{B}{J_s}$$

$$= \frac{17}{36}$$

$$= 0,47$$

Daya Pembeda

$$D = \frac{B_a}{J_a} - \frac{B_b}{J_b}$$

$$= \frac{14}{18} - \frac{3}{18}$$

$$= 0,78 - 0,17$$

$$= 0,61$$

3. Analisis

Taraf Kesukaran (P) = 0,47 berada pada klasifikasi 0,31 - 0,70 termasuk kategori sedang dan Daya Pembeda (D) = 0,61 berada pada klasifikasi 0,40 - 0,70 termasuk kategori baik. Sehingga soal no. 1 dapat digunakan.

4. Dengan cara yang sama dapat dihitung P dan DP instrumen soal nomor 2 sampai dengan 60.
5. Kesimpulan, instrument yang dapat digunakan sebagai pengumpul data adalah sebanyak 40 soal.

Lampiran 17. Analisis hasil belajar sejarah kelas eksperimen

Analisis Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas Eksperimen					
Data Mentah Hasil Belajar Sejarah Siswa					
Kelas Eksperimen					
No	Nama	Pretes	Postes	Selisih (X)	X ²
1	ADITYA WALTER JEREMIAS BM	55	88	33	1089
2	ALIKA SEPTIANI EKA YATIN	50	70	20	400
3	ALEMMARCEL IBRAHIM	60	88	28	784
4	AULIA DINYATI LUSSY	53	78	25	625
5	AURELLYA HARMUDANI	60	90	30	900
6	ADITYA LUTFI IRAWAN	48	80	32	1024
7	CEMPAKA DWIANISA FAISAL	55	83	28	784
8	DINI PUTRI PRAMESWARI	58	83	25	625
9	DIO RICAT ADITYA PANGARIBUAN	60	90	30	900
10	EUSTACIA GABRIEL ANGELICA	55	78	23	529
11	FADILLAH NUR FITRIYANI	55	88	33	1089
12	FITRIANA DWI WIDYANINGSIH	45	75	30	900
13	GALUH DIPa BHARATA	50	85	35	1225
14	GENTA FERZIAN	43	60	17	289
15	HENDRI PRASETYO	55	85	30	900
16	JAMALUL IKHSAN	38	70	32	1024
17	MUHAMMAD AL FARIZ REZA	53	90	37	1369
18	MUHAMMAD BAGUS RISWANTO	63	85	22	484
19	MUHAMMAD ILYAS	55	83	28	784
20	MUH HIDAYAT NUR	55	90	35	1225
21	NINDIA PUTRI	53	80	27	729
22	NI LUH DEWI KUSTIANTARI	60	95	35	1225
23	NOVITALOKA DATI SAMPE	60	93	33	1089
24	PRATIWI PUTRI HARDIANI	35	65	30	900
25	PUTRI SETYA RINI	55	93	38	1444
26	RAHMAT DWI NOVianto	60	70	10	100
27	RAHMADHAN ALGIFARI	60	93	33	1089
28	RATNA PUSPITASARI	48	85	37	1369
29	RATU SEKAR ISMAYA SARI	43	75	32	1024
30	RIZKI DEBY WULANDARI	63	75	12	144
31	SABRILLA ANIDA FEBRIANI	63	90	27	729
32	SURYA LESMANA	53	70	17	289
33	STEPHEN ROMORA V SIANIPAR	50	90	40	1600
34	TEGUH GUNAWAN	55	85	30	900
35	TIMOTHY DOLI CHISTIAN	40	85	45	2025
36	VIRA KRISTIANINGRUM	45	80	35	1225
	Σ	1909	2963	1054	32830
	Maksimal	63	95	45	
	Minimal	35	60	10	
	Rata-rata	53,0	82,3	29,3	

Lampiran 18. Perhitungan rata-rata, varians dan simpang baku kelas eksperimen

Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians, dan Simpangan Baku									
Data Hasil Belajar Sejarah Kelas Eksperimen									
(X ₁)									
No.	X ₁	X ₁ - \bar{X}_1	(X ₁ - \bar{X}_1) ²						
1	10	-19,28	371,63	1. Rata-rata (\bar{X}_1)	=	$\frac{\sum X_1}{n}$	$\frac{1054}{36}$	29,28	
2	12	-17,28	298,52						
3	17	-12,28	150,74						
4	17	-12,28	150,74						
5	20	-9,28	86,08						
6	22	-7,28	52,97						
7	23	-6,28	39,41						
8	25	-4,28	18,30	2. Varians (S ²)	=	$\frac{\sum (X_1 - \bar{X}_1)^2}{n - 1}$	$\frac{1971,22}{35}$	56,32	
9	25	-4,28	18,30						
10	27	-2,28	5,19						
11	27	-2,28	5,19						
12	28	-1,28	1,63						
13	28	-1,28	1,63						
14	28	-1,28	1,63						
15	30	0,72	0,52	3. Simpangan Baku (S)	=	$\sqrt{S^2}$	$\sqrt{56,32}$	7,50	
16	30	0,72	0,52						
17	30	0,72	0,52						
18	30	0,72	0,52						
19	30	0,72	0,52						
20	30	0,72	0,52						
21	32	2,72	7,41	4. Modus	=	30			
22	32	2,72	7,41						
23	32	2,72	7,41						
24	33	3,72	13,85	5. Median	=	30			
25	33	3,72	13,85						
26	33	3,72	13,85						
27	33	3,72	13,85						
28	35	5,72	32,74						
29	35	5,72	32,74						
30	35	5,72	32,74						
31	35	5,72	32,74						
32	37	7,72	59,63						
33	37	7,72	59,63						
34	38	8,72	76,08						
35	40	10,72	114,97						
36	45	15,72	247,19						
Σ	1054		1971,22						

Lampiran 19. Perhitungan menggambar grafik histogram kelas eksperimen
**Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram
Kelas Eksperimen**
1. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 45 - 10 \\ &= 35\end{aligned}$$

2. Banyaknya Interval Kelas

$$\begin{aligned}K &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 36 \\ &= 1 + (3,3) 1,53 \\ &= 1 + 5,13 \\ &= 6,13 \text{ (ditetapkan menjadi 6)}\end{aligned}$$

3. Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}} \\ &= \frac{35}{6} = 5,83 \text{ (ditetapkan menjadi 6)}\end{aligned}$$

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
10 - 15	9,5	15,5	2	5,6%
16 - 21	15,5	21,5	3	8,3%
22 - 27	21,5	27,5	6	16,7%
28 - 33	27,5	33,5	16	44,4%
34 - 39	33,5	39,5	7	19,4%
40 - 45	39,5	45,5	2	5,6%
Jumlah			36	100%

Lampiran 20. Analisis hasil belajar sejarah kelas kontrol
--

Analisis Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas Kontrol					
Data Mentah Hasil Belajar Sejarah Siswa					
Kelas Kontrol					
No	Nama	Pretes	Postes	Selisih (X)	X ²
1	ABDAN MULYA SAKURO	50	60	10	100
2	ANDI WAHYUDIN	48	63	15	225
3	CHINTYA NURUL FADILAH	63	75	12	144
4	DEWI ROSO WULAN	55	68	13	169
5	DIAH FAUZIAH	33	75	42	1764
6	DARA NIGGAR HANIFA	60	75	15	225
7	FAHRUL MA'ARIF	60	80	20	400
8	FATHUR RAHMAN AR RASYID	50	70	20	400
9	FAIZ NURFAUZI	53	63	10	100
10	FINA BUDI RAHAYU	45	68	23	529
11	FIRMAN ARDIANSYAH	53	80	27	729
12	IKHSAN GUMELAR YULIUS	40	73	33	1089
13	ISWAHYU OBBY ANGNISTON	53	70	17	289
14	JATI WICAKSONO	55	78	23	529
15	KHODIJAH NUR IZZATI	65	75	10	100
16	LITA MUSTIKA	45	70	25	625
17	MIFTAH MOCHAMAD FAUZI	30	58	28	784
18	MOCH. NURMAN FADILAH	65	70	5	25
19	MOHAMMAD IKBAL	63	65	2	4
20	MUHAMMAD KADAFI RHAMDANI	55	68	13	169
21	MUHAMMAD ISA HADIJAYA	50	65	15	225
22	NADHEA PERMANA	50	68	18	324
23	OKTA SAFITRI	53	85	32	1024
24	RAHMAN FERDIYAN	45	83	38	1444
25	RAFIRZHA FAHAR	58	63	5	25
26	RATNA RIZQIA WIDATI	35	75	40	1600
27	RAMADHAN KALIH SEWU	50	80	30	900
28	REKZA HARIS GIGIH NURWIBOWO	60	78	18	324
29	REVA AKHMAD HAFIZD	45	60	15	225
30	REYNARA WILDAN PERTAMA	45	68	23	529
31	SANTI NURSAFITRI	50	65	15	225
32	SETYONINGRUM TYAS	45	70	25	625
33	SUBHAN FAISAL MU'AFFI	43	75	32	1024
34	SYAFIKA RATRI KINASIH	45	73	28	784
35	SYAPHIRA FAZA NURULITA	55	68	13	169
36	TASYA RAHMA ARAMINTA	60	70	10	100
	Σ	1830	2550	720	17946
	Maksimal	65	85	42	
	Minimal	30	58	2	
	Rata-rata	50,8	70,8	20,0	

Lampiran 21. Perhitungan rata-rata, varians dan simpang baku kelas kontrol

Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians, dan Simpangan Baku							
Data Hasil Belajar Sejarah Kelas Kontrol							
(X ₂)							
No.	X ₂	X ₂ - \bar{X}_2	(X ₂ - \bar{X}_2) ²				
1	2	-18,00	324,00	1. Rata-rata (\bar{X}_2)	=	$\frac{\sum X_2}{n}$	
2	5	-15,00	225,00			$\frac{720}{36}$	
3	5	-15,00	225,00				
4	10	-10,00	100,00				
5	10	-10,00	100,00				
6	10	-10,00	100,00				
7	10	-10,00	100,00	2. Varians (S ²)	=	20,00	
8	12	-8,00	64,00			$\frac{\sum (X_2 - \bar{X}_2)^2}{n - 1}$	
9	13	-7,00	49,00			$\frac{3546,00}{35}$	
10	13	-7,00	49,00				
11	13	-7,00	49,00				
12	15	-5,00	25,00				
13	15	-5,00	25,00				
14	15	-5,00	25,00				
15	15	-5,00	25,00	3. Simpangan Baku (S)	=	$\sqrt{S^2}$	
16	15	-5,00	25,00				
17	17	-3,00	9,00			$\sqrt{101,31}$	
18	18	-2,00	4,00				
19	18	-2,00	4,00	4. Modus	=	10,07	
20	20	0,00	0,00				
21	20	0,00	0,00				
22	23	3,00	9,00				
23	23	3,00	9,00				
24	23	3,00	9,00	5. Median	=	15	
25	25	5,00	25,00				
26	25	5,00	25,00				
27	27	7,00	49,00				
28	28	8,00	64,00				
29	28	8,00	64,00				
30	30	10,00	100,00				
31	32	12,00	144,00				
32	32	12,00	144,00				
33	33	13,00	169,00				
34	38	18,00	324,00				
35	40	20,00	400,00				
36	42	22,00	484,00				
Σ	720		3546,000				

Lampiran 22. Perhitungan menggambar grafik histogram kelas kontrol
**Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram
Kelas Eksperimen**
1. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 42 - 2 \\ &= 40\end{aligned}$$

2. Banyaknya Interval Kelas

$$\begin{aligned}K &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 36 \\ &= 1 + (3,3) 1,53 \\ &= 1 + 5,13 \\ &= 6,13 \text{ (ditetapkan menjadi 6)}\end{aligned}$$

3. Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}} \\ &= \frac{40}{6} = 6,67 \text{ (dibulatkan menjadi 7)}\end{aligned}$$

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
2 - 8	1,5	8,5	3	8,3%
9 - 15	8,5	15,5	13	36,1%
16 - 22	15,5	22,5	5	13,9%
23 - 29	22,5	29,5	8	22,2%
30 - 36	29,5	36,5	4	11,1%
37 - 43	36,5	43,5	3	8,3%
Jumlah			36	100%

Perhitungan Normalitas dengan Lilliefors							
Kelompok Eksperimen							
No.	X ₁	X ₁ - \bar{X}_1	Z _i	Z _t	F(z _i)	S(z _i)	[F(z _i) - S(z _i)]
1	10	-19,28	-2,569	0,4948	0,005	0,028	0,023
2	12	-17,28	-2,302	0,4893	0,011	0,056	0,045
3	17	-12,28	-1,636	0,4484	0,052	0,083	0,032
4	17	-12,28	-1,636	0,4484	0,052	0,111	0,060
5	20	-9,28	-1,236	0,3907	0,109	0,139	0,030
6	22	-7,28	-0,970	0,3315	0,169	0,167	0,002
7	23	-6,28	-0,837	0,2967	0,203	0,194	0,009
8	25	-4,28	-0,570	0,2157	0,284	0,222	0,062
9	25	-4,28	-0,570	0,2157	0,284	0,250	0,034
10	27	-2,28	-0,304	0,1179	0,382	0,278	0,104
11	27	-2,28	-0,304	0,1179	0,382	0,306	0,077
12	28	-1,28	-0,170	0,0675	0,433	0,333	0,099
13	28	-1,28	-0,170	0,0675	0,433	0,361	0,071
14	28	-1,28	-0,170	0,0675	0,433	0,389	0,044
15	30	0,72	0,096	0,0359	0,536	0,417	0,119
16	30	0,72	0,096	0,0359	0,536	0,444	0,091
17	30	0,72	0,096	0,0359	0,536	0,472	0,064
18	30	0,72	0,096	0,0359	0,536	0,500	0,036
19	30	0,72	0,096	0,0359	0,536	0,528	0,008
20	30	0,72	0,096	0,0359	0,536	0,556	0,020
21	32	2,72	0,363	0,1406	0,641	0,583	0,057
22	32	2,72	0,363	0,1406	0,641	0,611	0,029
23	32	2,72	0,363	0,1406	0,641	0,639	0,002
24	33	3,72	0,496	0,1879	0,688	0,667	0,021
25	33	3,72	0,496	0,1879	0,688	0,694	0,007
26	33	3,72	0,496	0,1879	0,688	0,722	0,034
27	33	3,72	0,496	0,1879	0,688	0,750	0,062
28	35	5,72	0,762	0,2764	0,776	0,778	0,001
29	35	5,72	0,762	0,2764	0,776	0,806	0,029
30	35	5,72	0,762	0,2764	0,776	0,833	0,057
31	35	5,72	0,762	0,2764	0,776	0,861	0,085
32	37	7,72	1,029	0,3461	0,846	0,889	0,043
33	37	7,72	1,029	0,3461	0,846	0,917	0,071
34	38	8,72	1,162	0,3770	0,877	0,944	0,067
35	40	10,72	1,429	0,4222	0,922	0,972	0,050
36	45	15,72	2,095	0,4817	0,982	1,000	0,018
Mean	29,28						
SD	7,50						
Dari perhitungan, didapat nilai L_{hitung} terbesar = 0,119, L_{tabel} untuk $n = 36$							
dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,148. $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian							
dapat disimpulkan data berdistribusi Normal.							

Perhitungan Normalitas dengan Lilliefors							
Kelompok Kontrol							
No.	X ₂	X ₂ - \bar{X}_2	Zi	Zt	F(zi)	S(zi)	[F(zi) - S(zi)]
1	2	-18,00	-1,788	0,4625	0,038	0,028	0,010
2	5	-15,00	-1,490	0,4319	0,068	0,056	0,013
3	5	-15,00	-1,490	0,4319	0,068	0,083	0,015
4	10	-10,00	-0,993	0,3389	0,161	0,111	0,050
5	10	-10,00	-0,993	0,3389	0,161	0,139	0,022
6	10	-10,00	-0,993	0,3389	0,161	0,167	0,006
7	10	-10,00	-0,993	0,3389	0,161	0,194	0,033
8	12	-8,00	-0,795	0,2852	0,215	0,222	0,007
9	13	-7,00	-0,695	0,2549	0,245	0,250	0,005
10	13	-7,00	-0,695	0,2549	0,245	0,278	0,033
11	13	-7,00	-0,695	0,2549	0,245	0,306	0,060
12	15	-5,00	-0,497	0,1879	0,312	0,333	0,021
13	15	-5,00	-0,497	0,1879	0,312	0,361	0,049
14	15	-5,00	-0,497	0,1879	0,312	0,389	0,077
15	15	-5,00	-0,497	0,1879	0,312	0,417	0,105
16	15	-5,00	-0,497	0,1879	0,312	0,444	0,132
17	17	-3,00	-0,298	0,1141	0,386	0,472	0,086
18	18	-2,00	-0,199	0,0754	0,425	0,500	0,075
19	18	-2,00	-0,199	0,0754	0,425	0,528	0,103
20	20	0,00	0,000	0,0000	0,500	0,556	0,056
21	20	0,00	0,000	0,0000	0,500	0,583	0,083
22	23	3,00	0,298	0,1141	0,614	0,611	0,003
23	23	3,00	0,298	0,1141	0,614	0,639	0,025
24	23	3,00	0,298	0,1141	0,614	0,667	0,053
25	25	5,00	0,497	0,1879	0,688	0,694	0,007
26	25	5,00	0,497	0,1879	0,688	0,722	0,034
27	27	7,00	0,695	0,2549	0,755	0,750	0,005
28	28	8,00	0,795	0,2852	0,785	0,778	0,007
29	28	8,00	0,795	0,2852	0,785	0,806	0,020
30	30	10,00	0,993	0,3389	0,839	0,833	0,006
31	32	12,00	1,192	0,3830	0,883	0,861	0,022
32	32	12,00	1,192	0,3830	0,883	0,889	0,006
33	33	13,00	1,292	0,4015	0,902	0,917	0,015
34	38	18,00	1,788	0,4625	0,963	0,944	0,018
35	40	20,00	1,987	0,4761	0,976	0,972	0,004
36	42	22,00	2,186	0,4854	0,985	1,000	0,015
Mean	20,00						
SD	10,07						
Dari perhitungan, didapat nilai L_{hitung} terbesar = 0,132, L_{tabel} untuk $n = 36$ dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,148. $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi Normal.							

Lampiran 25. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dengan Uji Barlett
Tabel Variabel Hasil Belajar Sejarah Kelompok 1 dan 2

Kel	db	1/db	S_1^2	$\text{Log } S_1^2$	$\text{db} \cdot S_1^2$	$\text{db} \cdot \text{Log } S_1^2$
1	35	0,029	56,32	1,751	1971,22	61,273
2	35	0,029	101,31	2,006	3546,00	70,198
Jumlah	70	0,057	157,635	3,756	5517,222	131,472

$$1. \text{ Variansi Gabungan } S^2 = \Sigma(\text{db} \cdot S_1^2) / \Sigma \text{db} = 78,8175$$

$$2. \text{ Log } S^2 = \text{Log } 56,7394 = 1,89662$$

$$3. \text{ Harga B} = (\text{Log } S_1^2) \Sigma(\text{db}) = 132,764$$

$$4. \text{ Hitung } \chi^2 = (\ln 10) \{ B - \Sigma(\text{db}) \log S_1^2 \}$$

$$= [2,303] [132,764 - 131,472]$$

$$= [2,303] [1,292]$$

$$= 2,974$$

$$5. \text{ Hitung } \chi^2_{\text{tabel}} (0,95; k-1=1) = 3,84$$

Karena $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}} = 2,974 < 3,84$
 maka kedua varians homogen

Lampiran 26. Perhitungan Uji t

Perhitungan Uji-t

Tabel persiapan analisi Uji-t

No.	Kelompok I	Kelompok II
Resp.	(X_1)	(X_2)
1	33	10
2	20	15
3	28	12
4	25	13
5	30	42
6	32	15
7	28	20
8	25	20
9	30	10
10	23	23
11	33	27
12	30	33
13	35	17
14	17	23
15	30	10
16	32	25
17	37	28
18	22	5
19	28	2
20	35	13
21	27	15
22	35	18
23	33	32
24	30	38
25	38	5
26	10	40
27	33	30
28	37	18
29	32	15
30	12	23
31	27	15
32	17	25
33	40	32
34	30	28
35	45	13
36	35	10
Jumlah	1054	720
rata-rata	29,28	20,00
S^2	56,32	101,31

Lampiran 27 Tabel nilai-nilai r product moment

Tabel Nilai-nilai r Product Moment dari Pearson								
N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	26	0.388	0.496	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	27	0.381	0.487	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	28	0.374	0.478	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	29	0.367	0.470	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	30	0.361	0.463	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	31	0.355	0.456	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	32	0.349	0.449	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	33	0.344	0.442	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	34	0.339	0.436	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	35	0.334	0.430	100	0.194	0.256
13	0.553	0.684	36	0.329	0.424	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	37	0.325	0.418	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	38	0.320	0.413	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	39	0.316	0.408	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	40	0.312	0.403	300	0.113	0.148
18	0.463	0.590	41	0.308	0.398	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	42	0.304	0.393	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	43	0.301	0.389	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	44	0.297	0.384	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	45	0.294	0.380	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	46	0.291	0.376	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	47	0.288	0.372	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	48	0.284	0.368			
			49	0.281	0.364			
			50	0.279	0.361			

Sumber : Conover, W.J., *Practical Nonparametric Statistics*, John Wiley & Sons, Inc., 1973

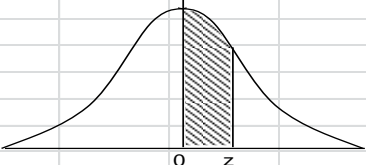
Lampiran 28. Nilai Kritis L untuk Uji Lilliefors

Nilai Kritis L untuk Uji Lilliefors						
Ukuran Sampel		Tarf Nyata (α)				
		0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
n =	4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
	5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
	6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
	7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
	8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
	9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
	10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
	11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
	12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
	13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
	14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
	15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
	16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
	17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
	18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
	19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
	20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
	25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
	30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
n >	30	1.031	0.886	0.805	0.768	0.736
		\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}

Sumber : Conover, W.J., *Practical Nonparametric Statistics* , John Wiley & Sons, Inc., 1973

Lampiran 29. Tabel kurva normal persentase

Tabel Kurva Normal Persentase
Daerah Kurva Normal
dari 0 sampai z

Tabel Kurva Normal Persentase Daerah Kurva Normal dari 0 sampai z											
									0	z	
Z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0.0	0000	0040	0080	0120	0160	0199	0239	0279	0319	0359	
0.1	0398	0438	0478	0517	0557	0596	0636	0675	0714	0753	
0.2	0793	0832	0871	0910	0948	0987	1026	1064	1103	1141	
0.3	1179	1217	1255	1293	1331	1368	1406	1443	1480	1517	
0.4	1554	1591	1628	1664	1700	1736	1772	1808	1844	1879	
0.5	1915	1950	1985	2019	2054	2088	2123	2157	2190	2224	
0.6	2258	2291	2324	2357	2389	2422	2454	2486	2518	2549	
0.7	2580	2612	2642	2673	2704	2734	2764	2794	2823	2852	
0.8	2881	2910	2939	2967	2996	3023	3051	3078	3106	3133	
0.9	3159	3186	3212	3238	3264	3289	3315	3340	3365	3389	
1.0	3413	3438	3461	3485	3508	3531	3554	3577	3599	3621	
1.1	3643	3665	3686	3708	3729	3749	3770	3790	3810	3830	
1.2	3849	3869	3888	3907	3925	3944	3962	3980	3997	4015	
1.3	4032	4049	4066	4082	4099	4115	4131	4147	4162	4177	
1.4	4192	4207	4222	4236	4251	4265	4279	4292	4306	4319	
1.5	4332	4345	4357	4370	4382	4394	4406	4418	4429	4441	
1.6	4452	4463	4474	4484	4495	4505	4515	4525	4535	4545	
1.7	4554	4564	4573	4582	4591	4599	4608	4616	4625	4633	
1.8	4641	4649	4656	4664	4671	4678	4688	4693	4699	4706	
1.9	4713	4719	4726	4732	4738	4744	4750	4756	4761	4767	
2.0	4772	4778	4783	4788	4793	4798	4803	4808	4812	4817	
2.1	4821	4826	4830	4834	4838	4842	4846	4850	4854	4857	
2.2	4861	4864	4868	4871	4875	4878	4881	4884	4887	4899	
2.3	4893	4896	4898	4901	4904	4906	4909	4911	4913	4936	
2.4	4918	4920	4922	4925	4927	4929	4931	4932	4934	4936	
2.5	4938	4940	4941	4943	4945	4946	4948	4949	4951	4952	
2.6	4953	4955	4956	4957	4959	4960	4961	4962	4963	4964	
2.7	4965	4956	4967	4968	4969	4970	4971	4972	4973	4974	
2.8	4974	4975	4976	4977	4977	4978	4979	4979	4980	4981	
2.9	4981	4382	4982	4983	4984	4984	4985	4985	4986	4986	
3.0	4987	4987	4987	4988	4988	4989	4989	4989	4990	4990	
3.1	4990	4991	4991	4991	4992	4992	4992	4992	4993	4993	
3.2	4993	4993	4994	4994	4994	4994	4994	4995	4995	4995	
3.3	4995	4995	4995	4996	4996	4996	4996	4996	4996	4997	
3.4	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4998	
3.5	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	
3.6	4998	4998	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	
3.7	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	
3.8	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	
3.9	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	

Lampiran 30. Tabel nilai Chi kuadrat
DAFTAR C

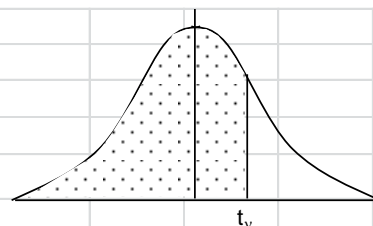
Nilai Persentil

 untuk Distribusi χ^2
 $n = dk$

 (Bilangan dalam Badan Daftar Menyatakan χ_p^2)

DAFTAR C Nilai Persentil untuk Distribusi χ^2 $v = dk$ (Bilangan dalam Badan Daftar Menyatakan χ_p^2)										
v	$\chi^2_{0,995}$	$\chi^2_{0,99}$	$\chi^2_{0,975}$	$\chi^2_{0,95}$	$\chi^2_{0,90}$	$\chi^2_{0,10}$	$\chi^2_{0,05}$	$\chi^2_{0,25}$	$\chi^2_{0,01}$	$\chi^2_{0,005}$
1	7.88	6.63	5.02	3.84	2.71	0.016	0.004	0.001	0.0002	0.000
2	10.6	9.21	7.38	5.99	4.61	0.211	0.103	0.051	0.0201	0.010
3	12.8	11.3	9.35	7.81	6.25	0.584	0.352	0.216	0.115	0.072
4	14.9	13.3	11.1	9.49	7.78	1.06	0.711	0.484	0.291	0.207
5	16.7	15.1	12.8	11.1	9.24	1.61	1.15	0.831	0.554	0.412
6	18.5	16.8	14.4	12.6	10.6	2.20	1.64	1.24	0.872	0.676
7	20.3	18.5	16.0	14.1	12.0	2.83	2.17	1.69	1.24	0.989
8	22.0	20.1	17.5	15.5	13.4	3.49	2.73	2.18	1.65	1.34
9	26.8	21.7	19.0	16.9	14.7	4.70	2.33	2.70	2.09	1.73
10	28.3	23.2	20.5	18.3	16.0	4.87	3.94	3.25	2.56	2.16
11	29.8	24.7	21.9	19.7	17.3	5.58	4.57	3.82	3.05	2.60
12	31.3	26.2	23.3	21.0	18.5	6.30	5.23	4.40	3.57	3.07
13	32.8	27.7	24.7	22.4	19.8	7.04	5.89	5.01	4.11	3.57
14	34.3	29.1	26.1	23.7	21.1	7.79	6.57	5.63	4.66	4.07
15	35.7	30.6	27.5	25.0	22.3	8.55	7.26	6.26	5.23	4.60
16	34.3	32.0	28.8	26.3	23.5	9.31	7.96	6.91	5.81	5.14
17	35.7	33.4	30.2	27.6	24.8	10.1	8.67	7.56	6.41	5.70
18	37.2	34.8	31.5	28.9	26.0	10.9	9.39	8.23	7.01	6.26
19	38.6	36.2	32.9	30.1	27.2	11.7	10.1	8.91	7.63	6.84
20	40.0	37.6	34.2	31.4	28.4	12.4	10.9	9.59	8.26	7.43
21	41.4	38.9	35.5	32.7	29.6	13.2	11.6	10.3	8.90	8.03
22	42.8	40.3	36.8	33.9	30.8	14.0	12.3	11.0	9.54	8.64
23	44.2	41.6	38.1	35.2	32.0	14.8	13.1	11.7	10.2	9.26
24	45.6	43.0	39.4	36.4	33.2	15.7	13.8	12.4	10.9	9.89
25	46.9	44.3	40.6	37.7	34.4	16.5	14.6	13.1	11.5	10.5
26	48.3	45.6	41.9	38.9	35.6	17.3	15.4	13.8	12.2	11.2
27	49.6	47.0	43.2	40.1	36.7	18.1	16.2	14.6	12.9	11.8
28	51.0	48.3	44.5	41.3	37.9	18.9	16.9	15.3	13.6	12.5
29	52.3	49.6	45.7	42.6	39.1	19.8	17.7	16.0	14.3	13.1
30	53.7	50.9	47.0	43.8	40.3	20.6	18.5	16.8	15.0	13.8
40	66.8	63.7	59.3	55.8	51.8	29.1	26.5	24.4	22.2	20.7
50	79.5	76.2	71.4	67.5	63.2	37.7	34.8	32.4	29.7	28.0
60	92.0	88.4	83.3	79.1	74.4	46.5	43.2	40.5	37.5	35.5
70	104.2	100.4	95.0	90.5	85.5	55.3	51.7	48.8	45.4	43.3
80	116.3	112.3	106.6	101.9	96.6	64.3	60.4	57.2	53.5	51.2
90	128.3	124.1	118.1	113.1	107.6	73.3	69.1	65.6	61.8	59.2
100	140.2	135.8	129.6	124.3	118.5	82.4	77.9	74.2	70.1	67.3

Sumber : Metode Statistika, DR. Sudjana, M.A., M.Sc., Tarsito, Bandung, 1982

Lampiran 31. Perhitungan Uji t
Nilai Persentil untuk Distribusi t
 $v = dk$
(Bilangan Dalam Badan Daftar Menyatakan t_p)


v	$t_{0,995}$	$t_{0,99}$	$t_{0,975}$	$t_{0,95}$	$t_{0,90}$	$t_{0,80}$	$t_{0,75}$	$t_{0,70}$	$t_{0,60}$	$t_{0,55}$
1	63.66	31.82	12.71	6.31	3.08	1.376	1.000	0.727	0.325	0.518
2	9.92	6.96	4.30	2.92	1.89	1.061	0.816	0.617	0.289	0.142
3	5.84	4.54	3.18	2.35	1.64	0.978	0.765	0.584	0.277	0.137
4	4.60	3.75	2.78	2.13	1.53	0.941	0.744	0.569	0.271	0.134
5	4.03	3.36	2.57	2.02	1.48	0.920	0.727	0.559	0.267	0.132
6	3.71	3.14	2.45	1.94	1.44	0.906	0.718	0.553	0.265	0.131
7	3.50	3.00	2.36	1.90	1.42	0.896	0.711	0.519	0.263	0.130
8	3.36	2.90	2.31	1.86	1.40	0.889	0.706	0.516	0.262	0.130
9	3.25	2.82	2.26	1.83	1.38	0.883	0.703	0.513	0.261	0.129
10	3.17	2.76	2.23	1.81	1.37	0.879	0.700	0.542	0.260	0.129
11	3.11	2.72	2.20	1.80	1.36	0.876	0.697	0.540	0.260	0.129
12	3.06	2.68	2.18	1.78	1.36	0.873	0.695	0.539	0.259	0.128
13	3.01	2.65	2.16	1.77	1.35	0.870	0.694	0.538	0.259	0.128
14	2.98	2.62	2.14	1.76	1.34	0.888	0.692	0.537	0.258	0.128
15	2.95	2.60	2.13	1.75	1.34	0.866	0.691	0.536	0.258	0.128
16	2.92	2.58	2.12	1.75	1.34	0.865	0.690	0.535	0.258	0.128
17	2.90	2.57	2.11	1.74	1.33	0.863	0.890	0.534	0.257	0.128
18	2.88	2.55	2.10	1.73	1.33	0.862	0.688	0.534	0.257	0.127
19	2.86	2.54	2.09	1.73	1.33	0.861	0.688	0.532	0.257	0.127
20	2.84	2.53	2.09	1.72	1.32	0.860	0.687	0.533	0.257	0.127
21	0.83	2.52	2.08	1.72	1.32	0.859	0.686	0.532	0.257	0.127
22	2.82	2.51	2.07	1.72	1.32	0.858	0.686	0.532	0.256	0.127
23	2.81	2.50	2.07	1.71	1.32	0.858	0.685	0.532	0.256	0.127
24	2.80	2.49	2.06	1.71	1.32	0.857	0.685	0.531	0.256	0.127
25	2.79	2.48	2.06	1.71	1.32	0.856	0.684	0.531	0.256	0.127
26	2.78	2.48	2.06	1.71	1.32	0.856	0.684	0.531	0.256	0.127
27	2.77	2.47	2.05	1.70	1.31	0.855	0.684	0.531	0.256	0.127
28	2.76	2.47	2.05	1.70	1.31	0.855	0.683	0.530	0.256	0.127
29	2.76	2.46	2.04	1.70	1.31	0.854	0.683	0.530	0.256	0.127
30	2.75	2.46	2.04	1.70	1.31	0.854	0.683	0.530	0.256	0.127
40	2.70	2.42	2.02	1.68	1.30	0.854	0.681	0.529	0.255	0.126
60	2.66	2.39	2.00	1.67	1.30	0.848	0.679	0.527	0.254	0.126
120	2.62	2.36	1.98	1.66	1.29	0.845	0.677	0.526	0.254	0.126
∞	2.58	2.33	1.96	1.645	1.28	0.842	0.674	0.521	0.253	0.126

Sumber : Statistical Tables for Biological, Agricultural and Medical Research, Fisher, R.Y., dan Yates F

Table III. Oliver & Boyd, Ltd., Edinaburgh

Lampiran 32. Daftar Nama Kelompok**Daftar Nama Kelompok****Kelompok 1**

1. Dini Putri Prameswari
2. Galuh Dipa Bharata
3. Jamalul Ikhsan
4. M. Hidayat Nur
5. Putri Setya Rini
6. Teguh Gunawan

Kelompok 4

1. Aulia Dinyati L.
2. Eustacia Gabriela A.
3. Fitriana Dwi W.
4. Pratiwi Putri H.
5. Ramadhan Algifari
6. Stephen Romora V.S

Kelompok 2

1. Aurellyya Harmudani
2. Muhammad Bagus R.
3. Nindia Putri
4. Rahmat Dwi Novianto
5. Surya Lesmana
6. Vira Kristianingrum

Kelompok 5

1. Aditya Luthfi
2. Hendri Prasetyo
3. Niluh Dewi K.
4. Novitaloka Dati S.
Rizki Deby W.
5. Timothy Doli C

Kelompok 3

1. Fadillah Nur Fitriyani
2. Cempaka Dwianisa Faisal
3. Sabrillia A.F
4. Ratna Puspitasari
5. Aditya Walter
6. M. Alfariz Reza

Kelompok 6

1. Alika S. E. Y.
2. Alemmarcell
3. Dio Ricat
4. Muhammad Ilyas
5. Ratu Sekar I. S
6. Genta Ferzian

Lampiran 33. Soal-soal dan Jawaban Model Learning Tournament

Soal-soal Model Learning Tournament

1. Sebutkan nama lain dari istilah praaksara?
2. Jelaskan pengertian zaman praaksara!
3. Berakhirnya zaman pra aksara ditandai dengan ditemukannya bukti peninggalan berupa?
4. Bagaimana kita dapat mengetahui eksistensi manusia purba pada zaman pra aksara sedangkan di zaman itu belum ditemukan bukti tulisan?
5. Jelaskan apa yang dimaksud dengan artefak?
6. Jelaskan mengenai teori bing bang!
7. Dataran di wilayah barat yang menghubungkan indonesia dengan dataran Asia Tenggara disebut dengan istilah..
8. Sebutkan tiga lempeng yang ada di kepulauan Indonesia?
9. Sebutkan secara urut pembagian zaman menurut geologi?
10. Jelaskan ciri-ciri yang menandai dari zaman Mesozoikum!
11. Jelaskan ciri-ciri yang menandai dari zaman Azoikum!
12. Jelaskan ciri-ciri yang menandai dari zaman Paleozoikum!
13. Manusia mulai hidup pada zaman..
14. Mengapa zaman mesozoikum disebut dengan zaman reptile?
15. Jelaskan pengertian dari fosil?
16. Mengapa Sangiran disebut sebagai laboratorium manusia purba terbesar di Asia?
17. Sebutkan jenis-jenis manusia purba yang fosil dan artefaknya ditemukan di Indonesia?
18. Manusia purba yang mampu berjalan tegak adalah..
19. Siapakah penemu Meganthropus erectus?
20. Sebutkan ciri-ciri dari Meganthropus erectus?
21. Manusia purba yang ditemukan oleh Eugene Dubois tahun 1889 di Trinil adalah..
22. Mengapa Homo Sapiens dikatakan sebagai manusia bijaksana/cerdas?
23. Sebutkan secara berurutan pembagian zaman menurut zaman batu dan zaman logam!

24. Sebutkan alat-alat yang berasal dari kebudayaan Pacitan!
25. Sebutkan nama dan fungsi dari gambar berikut ini!



26. Sebutkan nama dan fungsi dari gambar berikut ini!



27. Tradisi kapak genggam ditemukan pada zaman..
28. Jelaskan apa itu abris sous roche!
29. Apa nama dari gambar berikut ini!



30. Sebutkan nama dan fungsi dari gambar berikut ini!



31. Sebutkan hasil-hasil kebudayaan pada zaman neolithikum?
32. Sebutkan hasil-hasil kebudayaan pada zaman megalithikum?

33. Sebutkan hasil-hasil kebudayaan pada zaman logam?
34. Sebutkan dua teknik cetakan yang digunakan untuk mengolah logam?
35. Mengapa manusia purba memilih goa sebagai tempat tinggal?
36. Mengapa manusia purba banyak yang tinggal ditepi sungai?
37. Manusia purba yang pertama kali mengenal api adalah..
38. Bagaimana kehidupan manusia praaksara pada masa berburu dan meramu!
39. Bagaimana kehidupan manusia praaksara pada masa bercocok tanam!
40. Apa yang dimaksud dengan perundagian?
41. Jelaskan sistem kepercayaan yang diantut manusia praaksara!
42. Manusia purba mulai mengenal sistem kepercayaan karena..
43. Indonesia termasuk dalam ras..
44. Sebutkan ciri-ciri fisik dari ras kaukasoid?
45. Sebutkan ciri-ciri fisik dari ras mongoloid?
46. Sebutkan ciri-ciri fisik dari ras Negroid?
47. Jelaskan tiga teori yang menjelaskan asal-usul manusia purba di Indonesia!
48. Suku apa saja yang merupakan keturunan ras Proto Melayu?
49. Suku apa saja yang merupakan keturunan ras Deutro Melayu?
50. Jelaskan rute persebaran proto melayu menuju kepulauan Indonesia!

Kunci Jawaban Soal Model Learning Tournament

1. Nirleka
2. Zaman praaksara berarti jaman sebelum ditemukan tertulis /jaman sebelum manusia mengenal tulisan.
3. Prasasti Yupa
4. Dengan cara menemukan arefak, fosil dan hasil peninggalan lainnya
5. Artefak adalah perkakas manusia purba atau segala macam bentuk alat yang digunakan manusia purba ketika masih hidup untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
6. Teori yang menyatakan bahwa jagat raya awalnya terdapat gas yang kemudian berkumpul menjadi kabut. Kabut itu bersatu dan berputar dengan cepat, materi kabut bagian khatulistiwa terlempar, memisah dan memadat. Bagian yang terlempar inilah yang kemudian menjadi planet-planet dalam tata surya
7. Paparan Sunda
8. lempeng Indo-Asia di Selatan, lempeng Eurasia di Utara dan lempeng Pasifik di Timur
9. Azoikum, Paleozoikum, Mesozoikum, Neozoikum
10. Zaman Mesozoikum: bumi sudah semakin stabil, mulai muncul beragam hewan bertubuh besa seperti reptil dinasaurus dan gajah purba atau mamut
11. Zaman Azoikum: keadaan bumi masih panas, masih menyerupai gumpalan bola, belum ada tanda-tanda kehidupan
12. Zaman Paleozoikum: kondisi sudah lebih stabil, mulai terlihat tanda-tanda kehidupan berupa makhluk hidup bersel satu, munculnya hewan amfibi dan beberapa jenis tumbuhan ganggang
13. Manusia mulai hidup pada zaman Kuartir tepatnya dikala Holosen
14. Karena pada zaman mesozoikum reptile sangat berkembang dengan cepat dan mudah dijumpai diberbagai daerah
15. Fosil adalah sisa-sisa makhluk hidup yang telah membatu karena tertimbun dalam tanah selama berjuta tahun. Fosil bisa berupa kerangka manusia, hewan ataupun tumbuh-tumbuhan.

16. Karena di Sangiran paling banyak dan paling lengkap ditemukannya hasil peninggalan-peninggalan manusia purba
17. Jenis-jenis manusia purba yang fosil dan artefaknya ditemukan di Indonesia adalah *Meganthropus*, *Pithecantropus* dan *homo*
18. Purba yang mampu berjalan tegak adalah *Pithecantropus Erectus*
19. Penemu *Meganthropus erectus* adalah G.H.R. Von Koenigswald
20. Berbadan tegap dengan tonjolan tajam di belakang kepala, bertulang pipi tebal, dengan tonjolan kening yang mencolok, tidak berdagu, otot kunyah, gigi, dan rahang besar dan kuat, memakan jenis tumbuh-tumbuhan.
21. *Pithecantropus Erectus*
22. *Homo Sapiens* dikatakan sebagai manusia bijaksana/cerdas Karena *Homo sapiens* dilengkapi otak berkemampuan tinggi atau makhluk berpikir.
23. - Zaman batu: Paleolitikum, Mesolitikum, Neolitikum, megalitikum
- Zaman logam: perunggu, besi
24. Kapak genggam, kapak perimbas, alat serpih
25. Kapak persegi: Kapak ini dipergunakan untuk memotong kayu, menggarap tanah (alat cangkul)
26. Alat serpih: untuk menguliti binatang
27. Paleolitikum
28. *Abris sous roche* adalah gua-gua yang digunakan sebagai tempat tinggal untuk berlindung dari panas dan hujan
29. *Kjokkenmodinger*: tumpukan sampah dapur.
30. Menhir: untuk memuja roh nenek moyang, dolmen: untuk tempat meletakkan sesaji dalam upacara
31. Hasil- hasil kebudayaan Neolitikum: kapak persegi, Kapak lonjong, Gerabah , Perhiasan, Alat pemukul kayu, dll
32. Hasil- hasil kebudayaan Megalitikum punden berundak, menhir, dolmen, sarkofagus, kubur batu dan waruga
33. Hasil- hasil kebudayaan zaman Logam: nekara, moko, kapak corong, candrasa, bejana perunggu, arca perunggu, dll

34. Teknik cetakan Bivalve : cetakan terbuat dari batu dan A Cire Perdue : cetakan terbuat dari tanah liat
35. Manusia purba memilih goa sebagai tempat tinggal karena menghindari diri dari bahaya alam dan binatang buas
36. Manusia purba banyak yang tinggal ditepi sungai karena air merupakan kebutuhan pokok bagi manusia, keberadaan air mengundang hadirnya berbagai binatang juga memberikan kesuburan bagi tanaman
37. Manusia purba yang pertama kali mengenal api adalah Homo Erectus
38. Kehidupan manusia praaksara pada masa berburu dan meramu
 - kehidupan berpindah-pindah (nomaden)
 - kehidupannya bergantung pada alam
 - food gathering
 - tinggal di gua-gua tepi sungai
 - hidup dalam kelompok kecil
 - alat/perkakas yang digunakan masih sederhana
 - mengenal api
39. Kehidupan manusia praaksara pada masa bercocok tanam
 - hidupnya sudah menetap
 - food producing
 - sudah mulai mengenal hidup bergotongroyong
 - sudah ada pemimpin yaitu kepala suku
 - sudah mengenal perdagangan barter
40. Perundagian berasal dari kata undagi yang artinya sama dengan tukang atau seseorang yang memiliki keterampilan atau keahlian dalam melakukan pekerjaan tertentu
41. Sistem kepercayaan yang diantut manusia praaksara
 - animisme : kepercayaan yang percaya kepada roh nenek moyang
 - dinamisme : kepercayaan yang mempercayai adanya kekuatan gaib yang dimiliki oleh sebuah benda

42. Manusia purba mulai mengenal sistem kepercayaan karena otak mereka telah mengalami peningkatan sehingga manusia purba mulai mempertanyakan asal usul segala sesuatu
43. Indonesia termasuk dalam ras mongoloid
44. Ciri-ciri fisik dari ras Kaukasoid adalah berkulit putih, tinggi, badan jangkung, hidung mancung, menyebar di Eropa dan Asia kecil (Timur Tengah)
45. Ciri-ciri fisik dari ras Mongoloid adalah berkulit kuning, tinggi badan cukup, hidung menonjol sedikit (tidak mancung, tetapi juga tidak pesek), menyebar ke Asia Tengah, Asia Timur, Asia Selatan, dan Asia Tenggara.
46. Ciri-ciri fisik dari ras Negroid adalah berkulit hitam, bibir tebal, rambut keriting, menyebar di Afrika, Australia, dan Iran.
47. Tiga teori yang menjelaskan asal-usul manusia purba di Indonesia adalah teori afrika, yunan dan nusantara
48. Suku keturunan ras Proto Melayu yaitu Suku Toraja (Sulawesi Selatan), Suku Sasak (Pulau Lombok), Suku Dayak (Kalimantan Tengah), Suku Nias (Pantai Barat Sumatera) dan Suku Batak (Sumatera Utara) serta Suku Kubu (Sumatera Selatan).
49. Suku keturunan ras Deutro Melayu yaitu Suku Aceh, Minangkabau, Jawa, Bali, Bugis, Makassar
50. Rute persebaran proto melayu menuju kepulauan Indonesia:
 1. Jalur Utara dan Timur
Melalui Teluk Tonkin menuju Taiwan (Formosa), Filipina, Sulawesi kemudian masuk ke Irian
 2. Jalur Barat dan Selatan
Melalui Semenanjung Malaka, Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi

Lampiran 34. Surat permohonan izin penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp/Fax.: Rektor (021) 4893854, PR I: 4895130, PR II: 4893918, PR III: 4892926, PR IV: 4893982,
BAUK: 4750930, BAAK: 4759081, BAPSI: 4752180
Bag. UHTP: Telp. 4893726, Bag. Keuangan: 4892414, Bag. Kepegawaian: 4890536, HUMAS: 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 2252/UN39.12/KM/2015
Lamp. : 1 Lembar
Hal : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi**

11 Mei 2015

Yth. Kepala SMA Negeri 88 Jakarta
Jl. Sawo Indah, Pasar Rebo,
Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Feny Kumalasari**
Nomor Registrasi : 4415116677
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 081219897995

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

"Pengaruh Model Pembelajaran Learning Turnament Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Negeri 88 Jakarta"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan

Drs. Syaifulah
NIP 195702161984031001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial
2. Kaprog / Jurusan Sejarah

Lampiran 35: Surat Keterangan Penelitian



SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 88 JAKARTA

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 3458 TAHUN 2015

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: SUSILA HARTONO, M.Pd.
NIP	: 19670720 199703 1 004
Pangkat/ Golongan	: Pembina Tk I/ IV.b
Jabatan	: Kepala sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama	: FENY KUMALASARI
NPM	: 4415116677
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Fakultas	: Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 88 Jakarta pada bulan Agustus s.d September 2015 dalam rangka memperoleh data untuk penyusunan Skripsi dengan judul ***"Pengaruh Model Pembelajaran Learning Turnament Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMAN 88 Jakarta"***.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan dilakukan perbaikan atau surat keterangan ini dinyatakan batal.



Dikeluarkan di Jakarta
pada tanggal 30 Oktober 2015

Kepala SMA Negeri 88 Jakarta

SUSILA HARTONO, M.Pd.
NIP 19670720 199703 1 004

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Feny Kumalasari, Lahir di Jakarta 06 Desember 1991. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan suami isteri Suparmin dan Siti Ropiah. Bertempat tinggal di Jalan Harapan Indah VIII no. 11, Jakarta Timur.

Penulis menamatkan pendidikan di Taman Kanak- kanak Budi Harapan tahun 1997. Sekolah Dasar di SDS Budi Harapan Jakarta Timur tahun 2004, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 117 Jakarta Timur tahun 2007, pernah bersekolah di SMA Negeri 50 Jakarta Timur tahun 2007-2010. Penulis melanjutkan kuliah pada Jurusan Sejarah, Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta melalui jalur PENMABA di bulan Agustus tahun 2011.